PC WORLD VIETNAM

THÁNG 01.2006 | SỐ 26

WWW.PCWORLD.COM.VN

THẾ GIỚI VI TÍNH

SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH ● CHUYÊN SAN GAME VÀ GIẢI TRÍ

Thế Giới Game

FIFA 06 SỨC SỐNG MỚI

Tặng poster lịch 2006

Giá: 7000 đồng

www.volam.com.vn

Võ Lâm Truyền Kỳ

ĐÃ BẮT ĐẦU
CÔNG THÀNH CHIẾN

Thất đại thành thị ngày đêm khói lửa: bảy thành thị lớn như Biện Kinh, Lâm An, Tương Dương... sẽ luân phiên trở thành chiến trường khốc liệt và hoành tráng nhất.

Đương nhiệm Thành chủ: hùng cứ nhất phương, độc quyền hưởng lợi và thiết lập thuế suất, ấn định giá cả.

Bang Hội phân tranh: Hãy khẳng định vị thế, tỏ rõ tài năng và uy thế của Bang hội thông qua những trận Công Thành nảy lửa.

Xem thêm thông tin tại www.volam.com.vn

THÁNG 1.2006 - SỐ 26

SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ TP. HỒ CHÍ MINH
THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM
THẾ GIỚI GAME - CHUYÊN SAN GAME VÀ GIẢI TRÍ
Xuất bản hàng tháng

TỔNG BIÊN TẬP
Lê Trung Việt
viet@pcworld.com.vn

PHÓ TBT
Nguyễn Thu Hồng
hong@pcworld.com.vn

THƯ KÝ TÒA SOẠN
Trần Trung Hải
trunghai@pcworld.com.vn

BAN BIÊN TẬP
Nguyễn Thanh Phong, Vũ Duy Khánh,
Bùi Lê Duy, Trần Nhật Bình, Đặng Thanh Bình

CỘNG SỰ THAM GIA CỦA
Nhóm Bút Trẻ: Trịnh Bảo, Nguyễn Hồng Ân, Trần Huy Nam, Hoàng Anh Tuấn, Nguyễn Đức Quang, Nguyễn Thụy Đan Quyên, Nguyễn Thanh Long, Nguyễn Vũ Xuân Tùng

QUẢNG CÁO
Đoàn Ngọc Diễm Trang
trangdnd@pcworld.com.vn
Chu Nguyệt Anh
anhcn@pcworld.com.vn

PHÁT HÀNH
Đặng Thị Anh Tú
phathanh@pcworld.com.vn
Lê Thị Kim Chi
phathanh.hn@pcworld.com.vn

TRÌNH BÀY
Phạm Thế Vinh
vinhpt@pcworld.com.vn
Quốc Trung, Hữu Điều, Công Minh,
Hữu Thế, Duy An, Huy Khanh

TÒA SOẠN
291 Điện Biên Phủ, P.7, Q.3, TP. Hồ Chí Minh.
ĐT: (84.8) 930 4324 - Fax: (84.8) 930 4338
E-mail: *thegioivitinh@pcworld.com.vn*
Website: *www.pcworld.com.vn*

VĂN PHÒNG ĐẠI DIỆN HÀ NỘI
Trung Tâm Giao Dịch CNTT TP. Hà Nội
Tầng 9, 185 Giảng Võ, quận Đống Đa, Hà Nội
ĐT: (84.4) 512 1819 - Fax: (84.4) 512 1822
E-mail: *thegioivitinh.hn@pcworld.com.vn*

THẾ GIỚI VI TÍNH PC WORLD VIETNAM Giấy phép xuất bản số 37/GP-BVHTT ngày 05-5-2004 - Bộ Văn Hóa Thông Tin. ISSN: 0868-3913. Thiết kế và trình bày tại tòa soạn Thế Giới Vi Tính - PC World VN. Chế bản và in tại công ty ITAXA. Số lượng in: 40.000 bản. Khổ 280 x 200 mm. Giá: 7.000 đồng.

Thế Giới Game

CHUYÊN SAN GAME VÀ GIẢI TRÍ CỦA TẠP CHÍ THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM

GIỚI THIỆU

18 Fifa Soccer 06 – Trải nghiệm bóng đá mới

3 Call of Duty 2 – Dưới làn lửa đạn

6 Peter Jackson's King Kong – Chúa tể rừng xanh

26 Mobile Games 2005: Người chiến thắng, kẻ "lỡ bước"

10 Quake 4 – Âm mưu diệt vong

14 The Movies – Phim trường trong mơ

22 Dragon Quest VIII – Hồi sinh xứ Trodain

24 Aeon Flux – Điệp vụ tại Brenga

ĐIỂM GAME

- 28 Tiger Woods PGA Tour 06 – Tay golf cự phách
- 29 Evil Dead Regeneration – "Ma cây" tái sinh
- 30 Shrek Super Slam – "Thượng đài" cùng shrek
- 31 Motogp 3: Ultimate Racing Technology – Đường đua cao tốc
- 32 The Chronicles of Naria: The Lion The Witch and The Wardrobe – Huyền thoại xứ Naria
- 34 Sly 3: Honor Among Thieves – Danh dự đạo chích
- 35 Super Princess Peach – Rã đông vương quốc nấm

SẮP PHÁT HÀNH

36 Mage Knight: Apocalypse – Hiểm họa ác long

38 Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter – Mật lệnh hồng tâm

40 Final Fantasy XII – Công chúa và lãng tử

42 Nighty-nine Nights – Chín chín chiến chinh

45 Lịch phát hành Game 1/2006

TRỢ GIÚP

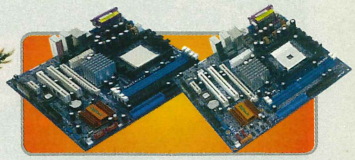
49 Cheat code
50 Hỏi - đáp

CŨ MÀ HAY

46 Heavy Metal F.A.K.K.2 – Cội nguồn sự sống

PHẦN CỨNG

51 Bộ "nền" cho game online



SỰ KIỆN

52 Thế Giới Game 2005: Các sự kiện nổi bật tại Việt Nam

53 World Cyber Games 2005: "Amato" chống "prồ"

DƯỚI LÀN LỬA ĐẠN

CALL OF DUTY 2

VỚI COD2, NÉT NỔI BẬT DỄ NHẬN THẤY NHẤT LÀ SỰ KHỐC LIỆT CỦA CUỘC CHIẾN GẦN NHƯ NHÂN ĐÔI SO VỚI HAI PHẦN TRƯỚC.

Một số trò chơi chỉ đơn thuần mang tính giải trí cho qua thời gian. Nhưng cũng có những trò làm người ta phải nhớ mãi, dù đã chơi xong từ rất lâu. Đối với bản thân người viết, Call of Duty (CoD) là một trong những game như vậy. Đây chỉ là một game bắn súng thuần túy, dạng chơi dễ gây nhàm nhất và cũng dễ khiến người ta mau... quên nhất sau khi chơi xong; Mặt khác, với đề tài Thế Chiến II không có nhiều lợi thế về cốt truyện và nhân vật. Nhưng chắc rằng, ai đã từng chơi qua hai phần CoD trước đều không thể quên những giây phút hào hùng cùng sự phấn khích của game. Khi chơi CoD, người chơi được "bao trùm" cảm giác đang "chiến đấu" thực sự cho một mục đích, lý tưởng. Đó chính là nét khác biệt giữa CoD với những game bắn súng cùng đề tài. Mọi người hầu như ai cũng trông chờ vào phần hai của game. Và khi CoD2 ra mắt, một lần nữa Infinity Ward đã không làm thất vọng người chơi. Những trận đánh, chiến trường, chiến sĩ mới cùng với những công nghệ mới... tiếp tục "lôi kéo" người chơi trở lại chiến trường vào 60 năm trước, khi Thế Chiến II bước vào giai đoạn nóng bỏng và khốc liệt nhất... "Băng qua lửa đạn chiến tranh", CoD2 sẽ giúp bạn hiểu tường tận cảm giác đó như thế nào!

CALL OF DUTY 2	
PHÁT HÀNH	Activision
PHÁT TRIỂN	Infinity Ward
THỂ LOẠI	Hành động
NGÀY PHÁT HÀNH	25/10/2005
ESRB	Teen
DUNG LƯỢNG	6 CD
CẤU HÌNH TỐI THIỂU	P4 1,4GHz+, 256MB RAM, VGA 64MB GeForce 2 Ultra+, HDD 4GB, Windows 2K/XP
CẤU HÌNH ĐỀ NGHỊ	P4 2GHz+ hoặc Athlon XP 2500+, 512MB RAM, VGA 128MB GeForce 6600+
CẤU HÌNH THỬ NGHIỆM	AMD Athlon 64 3700+, RAM 1GB, 128MB GeForce 6600GT, MSI K8N Neo4

Khẩu súng trông thật hơn nhờ hiệu ứng đổ bóng đẹp mắt

CHIẾN TRƯỜNG MỚI ÁC LIỆT HƠN...

Từ lâu "sở trường" của dòng game CoD là đặt người chơi vào chiến trường khốc liệt và đối đầu với những tình thế cam go. Với CoD2, nét nổi bật dễ nhận thấy nhất chính là sự khốc liệt gần như đã được nhân đôi so với hai phần trước. Đến nỗi, dù bạn có là một tay súng "dầy mình" kinh nghiệm, bị "chết" nhiều lần trong game cũng là chuyện bình thường.

Muốn cho người chơi thấy "lửa đạn chiến tranh" khốc liệt như thế nào, CoD2 đã đầu tư kỹ lưỡng cho từng màn chơi: từ cách sắp xếp nhiệm vụ, bố trí lực lượng đối phương cho đến địa hình, sao cho mỗi màn chơi đều khó khăn như thể là màn... cuối cùng. Đối thủ luôn xuất hiện với số lượng áp đảo và hỏa lực của chúng phát huy tối đa, chỉ không cẩn thận một chút là bạn sẽ "ăn đạn" ngay lập tức. Vì vậy, muốn hoàn thành nhiệm vụ là một điều không dễ dàng chút nào. Đạn bay xẹt ngang tai, đạn găm phầm phập vào mô đất trước mặt, có lúc bạn phải nhích từng chút để tới chỗ nấp kế tiếp dưới làn đạn đối phương, đúng theo nghĩa "mỗi thước đất là phải đổ bao nhiêu máu". Nếu không có tính quyết đoán và thêm một chút kỹ năng chơi game bắn súng, chắc chắn bạn sẽ phải mệt mỏi với sự ác liệt mà game thể hiện. Đôi lúc khi chơi, chỉ cần nhanh tay và quyết đoán trong vài giây là bạn thoát được 1 lần tử trận. Chẳng hạn, "bụp" tên lính Đức trước khi hắn nắm được khẩu đại liên, hoặc dũng cảm xông lên chiếm vị trí thuận lợi để đồng đội kịp ào lên, v.v...

Trong CoD2, lằn ranh giữa sống - chết thực sự chỉ cách nhau gang tấc. Để tăng thêm độ thật của tính khốc liệt trong chiến trường, đối thủ rất hay sử dụng thứ vũ khí nguy hiểm là lựu đạn. Giờ đây, bạn không thể an tâm khi nấp sau những chiếc thùng, bàn ghế hoặc dưới công sự nữa, nếu thấy bạn trốn quá lâu, đối thủ sẽ khiến bạn chạy "bán sống" bằng những quả lựu đạn. Cũng may, game luôn có một ký hiệu chỉ hướng của trái lựu đạn (grenade indicator) để bạn có thể tránh. Vừa nhắm bắn cho chính xác, tránh đạn, vừa phải chạy tránh lựu đạn trong khi trước mặt còn cả chục đối thủ, tất cả những hành động đó sẽ mang đến cho bạn cảm giác chân thực, khốc liệt nhất về sự nóng bỏng của chiến trường. Chưa hết, để thêm phần hấp dẫn, game "tước đoạt" luôn quyền lưu game nhanh (quick save). Giờ đây, bạn phải tuân thủ luật chơi: máy sẽ tự động lưu (autosave) vào những thời điểm định sẵn.

CoD2 đã "vứt bỏ" một yếu tố tưởng như không thể thiếu trong các game bắn súng: cột máu của nhân vật. Mỗi khi bị trúng đạn, nhân vật của bạn sẽ bị "hoa mắt", tim đập loạn nhịp và gần như không thể bắn trả đối phương, lúc này bạn cần mau chóng tìm chỗ ẩn nấp để hồi phục, khi ấy chỉ cần thêm một viên đạn nữa là bạn sẽ "lên đường" ngay. Đặc điểm này giúp bạn tập trung hơn khi chiến đấu, không bị phân tâm theo dõi cột biểu thị sự sống và mất công tìm kiếm những bình cứu thương. Theo người viết, nét mới này làm cho game thêm phần hấp dẫn.

Phát huy truyền thống, CoD2 tiếp tục đem đến cho người chơi sự phấn khích và cảm giác "thực" với những chiến trường đa dạng cả về địa hình lẫn thời tiết, những trận đánh nổi tiếng, có thể bạn đã từng chứng kiến qua các bộ phim về Thế Chiến II. Từ những cuộc "dụng độ" với phát xít Đức trên đường phố ngoại ô Matxcơva ngập tuyết, hay những trận đấu tăng nảy lửa trên sa mạc nắng gắt ở Bắc Phi..., màn chơi nào cũng mới mẻ, đa dạng và không kém phần gay go ác liệt. Trong số đó, theo ý kiến riêng thì 3 màn chơi "đáng giá" nhất mà bạn không thể bỏ qua đó là: màn tử thủ trước đợt tổng tấn công của quân Đức vào Stalingrad, màn đánh chiếm mỏm đá Point Du Hoc trong ngày D-Day, và

"Đón tiếp" quân phát xít ở Stalingrad

màn đánh boong ke trên đồi 400. Đây là 3 màn chơi tiêu biểu cho "phong cách Call Of Duty": tái hiện những trận đánh lớn nổi tiếng, đối phương đông như "kiến" tràn đến từ mọi phía, thử thách "trình độ" của người chơi. Cách phân bố các màn chơi theo hệ thống trường đoạn, CoD2 không có màn kết thúc nên bạn đừng trông đợi vào màn cuối hoành tráng như trong hai phiên bản trước.

CHIẾN TRANH QUA LĂNG KÍNH MỚI

Đúng như đã hứa hẹn, Infinity Ward tiếp tục thể hiện "thiện chí" đối với các gamer không có điều kiện sắm sửa: chỉ cần một cỗ máy "tàng tàng" bậc trung, bạn cũng có thể chạy CoD2 một cách trơn tru, hỗ trợ mọi dòng card màn hình phổ thông. Đối với những máy yếu, người chơi có thể chọn cách dựng hình bằng DirectX 7.0, nhờ đó có thể vô tư thưởng thức game mà chẳng phải lo sợ những tình huống giật hay treo máy. Nếu sở hữu một dàn máy "kha khá", bạn nên bật sang chế độ dựng hình bằng DirectX 9.0 để "thưởng thức" những hiệu ứng cao cấp rất "tân thời". Lúc này, bạn sẽ cảm nhận được sự khác biệt vượt trội về đồ họa của CoD2 so với 2 phiên bản trước: từng nếp nhăn trên chất liệu vải của bộ quân phục, ánh nắng phản chiếu ánh thép của khẩu súng trên tay, hiệu ứng phủ mờ (blur) ngoại cảnh cực kỳ đẹp mắt (rất giống với hiệu ứng blur của dòng game Brother In Arms)...

Nhưng thật tiếc, game chưa ổn định ở mặt hình ảnh: trên một số máy chúng tôi thử nghiệm (dùng card màn hình Geforce 6600, RAM 1GB), khi bật chế độ dựng hình bằng DirectX 9.0 game lập tức báo lỗi lúc nạp màn chơi. Trong khi với một số máy có cấu hình tương tự, game lại chạy rất mượt không gặp vấn đề gì (hiện tượng này chỉ xảy ra đối với một số màn chơi nhất định).

Về phần âm thanh, nhìn chung game vẫn giữ được "phong độ" ổn định như ngày nào: nhạc nền hoành tráng, phù hợp. Kết hợp với tiếng súng liên hồi, tiếng nổ long trời lở đất và tiếng la thét..., các tiếng động được lồng vào nhau rất tốt. Tất cả điều đó tạo ra một chiến trường thu nhỏ ngay trong căn phòng của bạn. Nếu như trong phần trước, K98 là khẩu súng rất được nhiều người ưa thích bởi tiếng nổ đanh gọn, mạnh mẽ thì trong CoD2, tiếng nổ của khẩu súng này kém rất nhiều. Cũng may là ngoài K98, tất cả những loại súng khác âm thanh thể hiện rất tốt khi bạn siết cò.

NHỮNG THAY ĐỔI CHƯA TỐT

Ngoài những khuyết điểm về âm thanh và hình ảnh kể trên, CoD2 vẫn còn những hạn chế rất đáng tiếc khác mà người chơi có thể dễ dàng nhận ra. Đầu tiên là việc bỏ khả năng "chạy nhanh" của nhân vật. Vì vậy, khi gặp tình huống cần thiết như chạy đi lượm đạn, quăng lựu đạn khói hay chạy băng qua làn đạn của đối phương, bạn sẽ rất

bực mình khi nhân vật cứ "ì ạch" với một tốc độ duy nhất. Với phần chơi mạng, điều này càng gây khó chịu gấp bội, nhất là trong tình huống bạn phải nhanh chóng rời bỏ hiện trường gây ân mạng. Mục chơi mạng hầu như không có đột phá, mới mẻ nào so với các phần trước, số màn lại quá ít ỏi và gần như lặp lại.

LỜI KẾT

Bỏ qua một vài "hạt sạn" nhỏ như trên, CoD2 tiếp tục chứng minh vai trò "anh cả" của dòng game bắn súng đề tài Thế Chiến II. CoD2 có thể làm hài lòng tất cả các fan, dù là "gạo cội" hay là một "lính mới". "Nếu ta không kết thúc chiến tranh, chiến tranh sẽ kết thúc ta" - hãy xông lên phía trước dù lửa đạn có dữ dội đến mức nào. Nhưng, hy vọng với Infinity Ward, các trận chiến trong game vẫn... chưa kết thúc, để chúng ta có thể trông chờ vào phần tiếp theo của dòng game xuất sắc này. Bởi chắc chắn, ai cũng muốn tiếp tục bị cuốn theo "tiếng gọi của những nhiệm vụ cao cả" nơi chiến trường rực lửa.

HUY NAM
huy.nam@but-tre.com

ƯU

- Thể hiện chiến trường khốc liệt và chân thực hơn so với hai phiên bản trước.
- Cảm giác chiến đấu "đã mắt", "đã tai" và "rã tay".

KHUYẾT

- Bỏ chế độ "chạy nhanh" làm mất tính chiến thuật.
- Lỗi đồ họa ở chế độ DirectX 9.0 gây khá nhiều phiền toái.

TUYỂN DỤNG

(Làm việc tại TP. HCM)

1. Lập trình viên (Software Developer)
Mã SD03

Mô tả công việc: lập trình các ứng dụng phần mềm (game).
Yêu cầu: chuyên ngành lập trình; thông thạo Java, C/C++...; có kiến thức về đồ họa trong Windows; có thể đọc hiểu và viết tiếng Anh.

2. NV kiểm lỗi phần mềm (Software Tester)
Mã ST05

Mô tả công việc: chạy thử để kiểm nghiệm, phát hiện và mô tả lỗi phần mềm (game).
Yêu cầu: đọc và viết tiếng Anh tốt, yêu thích và có kinh nghiệm chơi game. Tin học văn phòng và sử dụng internet căn bản. Biết thêm tiếng Nhật là lợi thế.

3. Điều phối dự án (Game Producer)
Mã GP01

Mô tả công việc: lên kế hoạch, điều phối thực hiện các dự án sản xuất phần mềm (game)
Yêu cầu: yêu thích, có kiến thức, kinh nghiệm chơi và đánh giá video game. Kỹ năng tổ chức, quản lý, giao tiếp tốt. Tiếng Anh lưu loát. Có tinh thần trách nhiệm, khả năng làm việc theo nhóm với sức ép cao và cầu tiến.

4. Thiết kế đồ họa (Graphic Designer)
Mã GD04

Mô tả công việc: thiết kế sáng tạo đồ họa cho game.
Yêu cầu: khả năng sáng tạo và vẽ tay tốt. Có chuyên môn mỹ thuật. Yêu thích vẽ tranh. Yêu thích và kinh nghiệm chơi video game. Thông thạo các phần mềm đồ họa. Kinh nghiệm làm phim hoạt hình, truyện tranh, đồ họa pixel là lợi thế. (Ứng viên gửi kèm theo hồ sơ một số tác phẩm vẽ tay của mình).

www.gameloft.com - 100% vốn nước ngoài.
Môi trường làm việc quốc tế chuyên nghiệp.
Gửi hồ sơ bằng tiếng Anh, liên hệ levutuenuong@gameloftvn.com
Địa chỉ: Lầu 3, Thương xá CMC, 79B Lý Thường Kiệt P.8 Q.TB, TP.HCM

CHÚA TỂ RỪNG XANH

PETER JACKSON'S KING KONG

PETER JACKSON'S KING KONG	
PHÁT HÀNH	Ubisoft
PHÁT TRIỂN	Ubisoft Montreal
THỂ LOẠI	Hành động
NGÀY PHÁT HÀNH	21/11/2005
ESRB	Teen
DUNG LƯỢNG	3 CD
CẤU HÌNH TỐI THIỂU	PIII 1GHz+, 256MB RAM, VGA 64MB GeForce 3+ (không hỗ trợ GeForce 4 MX), HDD 1,5GB, Windows 98SE/2K/ME/XP
CẤU HÌNH ĐỀ NGHỊ	P4 2,5GHz+ hoặc Athlon XP 2800+, 512MB RAM, VGA 128MB GeForce 6600+
CẤU HÌNH THỬ NGHIỆM	AMD Athlon 64 4000+, RAM 1GB, 256MB GeForce 6600, K8N Neo4 Platium

Đâu đó trên Trái đất của chúng ta, vẫn tồn tại một vùng đất nguyên thủy với những sinh vật khổng lồ sót lại của thời hồng hoang đang bước đi ngạo nghễ... Đó là "The Lost World" của nhà văn lỗi lạc - Sir Arthur Conan Doyle (tác giả tiểu thuyết Sherlock Holmes) - một thế giới tưởng tượng kỳ diệu, bay bổng, đầy cuốn hút. Quyển sách này còn là nỗi "ám ảnh" của biết bao thế hệ các nhà sản xuất phim Hollywood. Rất nhiều bộ phim lấy đề tài tương tự đã ra mắt công chúng. Sớm nhất là "King Kong" - bộ phim trắng đen ra mắt vào những năm 30. Rất mau chóng sau đó, nó trở thành một hiện tượng, được liệt vào hàng phim kinh điển trong lịch sử điện ảnh. Năm nay, nhà đạo diễn lừng danh Peter Jackson bắt tay làm lại bộ phim, quyết tâm gây "chấn động" màn bạc vào dịp nghỉ lễ cuối năm, như đã từng làm với bộ phim The Lord of the Rings.

Thế thì, những thông tin trên có liên quan gì đến trò chơi? Ngoài việc làm đạo diễn, Peter còn kiêm chỉ đạo thực hiện trò chơi cùng tên (Ubisoft phát hành). Nhưng, ông không tìm ra người thiết kế game ưng ý cho đến khi gặp được Michel Ancel (Beyond Good & Evil và cả dòng Rayman) và giao cho

Bay nhảy không thua hoàng tử Ba Tư

anh thực hiện. King Kong bắt đầu như thế...

HÒN ĐẢO BÍ ẨN

Trò chơi có cốt truyện không khác bộ phim là bao: Để cứu vãn sự nghiệp điện ảnh đang trên đà tuột dốc thảm hại, nhà sản xuất phim Carl Denham quyết định thực hiện hành trình đến một hòn đảo hoang vắng - đảo Đầu Lâu (Skull Island), để ghi hình một bộ phim đặc biệt. Tháp tùng Carl là thành viên của đoàn làm phim và thủy thủ tàu Venture. Trong đó có nhà biên kịch Jack Driscoll và nữ diễn viên Ann Darrow. Và rồi, những chuyện không may đã xảy ra cho đoàn làm phim: Ann bị thổ dân địa phương bắt cóc và tệ hơn, cô bị đem làm vật hiến tế cho Kong – con khỉ đột khổng lồ mà họ sùng bái như thần thánh. Không thể bỏ rơi người bạn đồng hành ở nơi xa lạ, cả nhóm quyết định giải cứu Ann. Họ xâm nhập hòn đảo bí ẩn và khám phá ra những điều ngoài sức tưởng tượng. Cuộc phiêu lưu hấp dẫn bắt đầu...

CUỐN HÚT TỪ ĐẦU CHÍ CUỐI

Hiện nay, phong trào chuyển thể từ "game sang phim" hay "phim sang game" rất thịnh hành. Nhưng có rất ít sản phẩm thành công như mong đợi. Nói gì về King Kong, một trò chơi cũng thuộc mô-típ này? Theo tôi, chỉ hai chữ "Thành công" là đủ để diễn tả.

Yếu tố đầu tiên làm cho King Kong lôi cuốn, chính là việc bạn điều khiển không chỉ một mà tới... hai nhân vật chính trong game: Kong và Jack. Mỗi nhân vật có những điểm hay riêng. Theo nhìn nhận, hơn 70% thời lượng chơi, bạn vào vai Jack. Trong vai Jack, trò chơi đưa ta trở lại với góc nhìn thứ nhất quen thuộc của các game bắn súng. Khi chơi, tuy chỉ đơn giản là tiến về phía trước và triệt tiêu những vật cản, nhưng các thử thách mà Jack đối đầu đôi khi chẳng dễ: có thể đó là lũ rết to lớn nhanh nhẹn luồn lách không ngừng, bầy Raptor (chim ăn thịt) dữ tợn, đói mồi luôn lao thẳng về phía trước, hay một con T-Rex khổng lồ "dí" bạn chạy cuống cuồng... nhiều lúc chẳng thể dựa vào súng đạn hay các cây lao nằm xung quanh để tự vệ mà phải dựa vào mưu trí - một điểm mà tôi đánh giá cao về trò chơi. Game bắt ta phải phát huy khả năng quan sát để tìm ra lối thoát. Chẳng hạn, đối đầu với bầy Raptor hung tợn có nhiều cách: hoặc dùng lửa đốt cháy đồng cỏ dưới chân chúng, dùng ngọn giáo hươ lửa phóng chết từng con một, hay đơn giản hơn là xiên một con bọ béo ngậy làm mồi cho chúng, để đổi lấy đường thoát thân trong tích tắc, v.v... Nói chung, bạn có nhiều kiểu tương tác với môi trường, điều khiển cục diện, sự việc theo ý mình. Theo ý kiến riêng tôi, khi nhập vai nhân vật Jack, chúng ta có cảm giác bản thân luôn ở trạng thái chống trả. Điều này hoàn toàn ngược lại với nhân vật Kong...

Kong được rất nhiều người chơi đánh giá cao, và là yếu tố rất quan trọng trong "công thức" thành công của trò chơi. Còn gì sướng hơn khi ta tận tay điều khiển một con khỉ đột khổng lồ, mặc sức tấn công những kẻ kém thế, đáng ghét vốn từng "ăn hiếp" ta trong vai Jack, thể hiện được "cái tôi" đầy tự tin. Công nhận, những đòn đánh đấm của Kong rất ra trò và đầy "ép phê": bạn có thể tung những cú "móc quai hàm" trời giáng vào lũ T-Rex hung tợn làm chúng bật ngửa ra, chụp lấy những đôi cánh mảnh khảnh của lũ khủng long dơi mà

Tuy thực sự khó chịu với góc nhìn camera trong game, không "ưa" sự bê bối của hình ảnh, nhưng người viết phải thừa nhận một điều: King Kong là một trong số ít những trò chơi chuyển thể từ phim sang game, gặt hái được thành công xứng đáng...

Một chiêu kết thúc "đã tay"

Dùng con bọ để nhử lũ ác thú, mở đường thoát thân

quất liên hồi xuống mặt đất cho hả giận... và không gì "đã tay" hơn là các chiêu kết liễu tuyệt vời. Ngoài ra, các chiêu bay, nhảy của Kong cũng được thực hiện khá tốt, gợi cho ta hình ảnh thấp thoáng của chàng hoàng tử Ba Tư trong "lốt"... khỉ đột. "Đã" nhất vẫn là tiếng thét của Kong (và cả T-Rex): rất uy lực, tạo được sự phấn khích tột độ cho người chơi. Công này phải kể đến phần âm thanh. Toàn bộ hiệu ứng từ đánh đấm, nhạc nền... cho tới tiếng gầm gừ dữ dội của lũ ác thú đã "nhấn chìm" người chơi trong khung cảnh game, làm họ say mê đuổi theo diễn tiến trên màn hình. Không phải ngẫu nhiên mà âm thanh của trò chơi lại được các trang web về game đánh giá cao hơn hẳn so với các phần còn lại.

Nhịp game được đẩy lên khá nhanh, góp phần tăng kịch tính của những pha hành động nảy lửa. Điều này thể hiện qua kịch bản: nhiều đoạn bạn phải chạy thật nhanh để thoát hiểm, đôi lúc để cứu những người bạn đồng hành và có khi bất ngờ bị giật mình (các con ác thú nhảy xổ ra). Nhưng, đáng chú ý nhất là việc nhà phát triển mạnh dạn gạt bỏ HUD (Heads-Up Display) - tạm gọi là giao diện hiển thị các thanh máu, đạn... trên màn hình. Giải thích cho ý tưởng này, nhà thiết kế trò chơi Michel Ancel cho biết: "Người chơi không còn bận tâm đi kiếm các túi cứu thương, khi mất máu chỉ việc núp đợi vài giây là hồi phục và lại tiếp tục các pha chiến đấu của mình. Như vậy, diễn tiến hành động không bị gián đoạn mà tiếp diễn liên tục, tạo mạch game liền lạc". Chính nhờ tiết tấu nhanh và dồn dập như vậy, nên cách ngắt màn thành từng đoạn nhỏ (có lẽ để phù hợp với cấu hình của console) không làm cho người chơi cảm thấy mất hứng, thay vào đó là sự hối thúc tìm hiểu xem chuyện gì sẽ xảy ra kế tiếp. Xem ra, xu hướng này đang dần được các nhà làm game áp dụng, nhằm tăng sức hút của game (gần đây nhất là Call of Duty 2).

Ngoài ra, các nhân vật máy đi theo có AI khá tốt. Hầu như người chơi không phải bận tâm lo lắng cho chúng: từ tìm đường đi, chỗ nấp cho tới chiến đấu, chúng đều không phiền bạn. Đôi chỗ bạn giúp các nhân vật máy, sang nơi khác chúng yểm trợ lại rất đắc lực. Quả AI của game chẳng có chỗ nào đáng để than phiền cả!

THẤT VỌNG VỀ HÌNH ẢNH

Như đã nói trên, âm thanh là phần đạt điểm cao nhất trong các thành phần của trò chơi. Thế tại sao không phải là đồ họa hay lối chơi – hạt nhân chủ lực? Trước hết, không phủ nhận lối chơi của game được thực hiện vững vàng, nhưng "hạt sạn" lớn nhất là việc để góc nhìn (camera) không tốt, nhất là ở góc nhìn thứ nhất, vô tình làm cho phần chơi nhân vật Jack chưa được ưng ý lắm. Có lẽ do "bê" nguyên từ hệ console sang, nên việc xoay trở camera bằng chuột trở nên khá "cứng" và gượng gạo, không "nhuyễn" như các game FPS. Điều này, làm cho những người quen chơi trên PC dễ bị "chóng mặt" và việc bắn nhau không được tốt.

Người chơi cần nhiều hơn những cảnh này

Kế đến, trò chơi bị một lỗi khá khó chịu trong kịch bản: khi Kong đi với Ann, một số chỗ cô gái bị biến mất và người chơi cứ... chờ hoài không thấy diễn tiến tiếp theo (nạp lại game sẽ hết). Và khá tiếc ở cảnh cuối, khi chúng ta trông chờ việc "tàn phá" thành phố phải thật nhiều và lâu (95% thời lượng là chơi trên đảo), thì chỉ được mỗi một cảnh khá ngắn.

Nhưng, đáng thất vọng nhất là mảng đồ họa. Do chuyển thể từ console, phần hình ảnh hầu như không được cải thiện: mô hình nhân vật chỉ đạt mức trung bình (trông như những game PC vài năm về trước). Tiếc nhất là khung cảnh game. Về tổng quan, dù thực hiện rất hoành tráng và lột tả được cảnh rừng rậm, đồi núi bạt ngàn của thuở nguyên sinh vô cùng thuyết phục nhưng khung cảnh lại thiếu độ sắc nét chi tiết, vô tình "đánh mất" tính thẩm mỹ. Thêm nữa, hiệu ứng của trò chơi xuất hiện quá ít, chủ yếu chỉ là lửa (mà làm quá giả tạo), nên phần hình ảnh của game không được đánh giá cao là vậy! Và thật ngạc nhiên, tuy chỉ thuộc loại "thường thường bậc trung" khi đẩy độ phân giải vượt qua mức 1024, đồ họa của game trở nên ì ạch! Theo thông tin mà người viết có được, King Kong có tất cả hai phiên bản: một bản thông thường (retail) dành cho mọi hệ máy hiện nay mà mọi người đang chơi, và một bản đặc biệt (mua qua mạng) với chất lượng hình ảnh rất cao (ngang với bản dành cho Xbox 360) nhưng yêu cầu cũng... trên trời: CPU tối thiểu là 3 GHz.

LỜI KẾT

Tuy thực sự khó chịu với góc nhìn camera trong game, không "ưa" sự bê bối của hình ảnh, nhưng người viết phải thừa nhận một điều, King Kong là một trong số ít những trò chơi chuyển thể từ phim sang game, gặt hái được thành công xứng đáng. Một trò chơi hành động khá hay, đáng để bạn "rinh" về trong dịp lễ Noel cuối năm nay...

KINH NGHIỆM

- Kong có thể vỗ ngực (dùng nút RAGE liên tục) để gia tăng độ hung hăng lên, kết thúc đối thủ nhanh hơn.
- Điều khiển Kong bằng bàn phím + chuột dễ mỏi tay. Tốt nhất là nên có một gamepad: chơi Jack dùng bàn phím + chuột, chơi Kong dùng gamepad.
- Nếu thích cảm giác chơi game như xem phim: nên để chế độ màn hình 4/3 Black Bands.
- Dùng lửa tiêu diệt ác thú sẽ nhanh hơn.

HỒNG ÂN
hong.an@but-tre.com

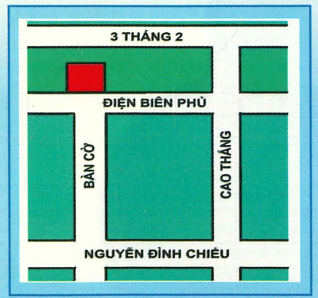
ƯU

- Điều khiển King Kong "đã" cả tay.
- Hiệu ứng âm thanh nổi bật.
- Nhịp game nhanh và dồn dập.

KHUYẾT

- Độ chi tiết hình ảnh quá sơ sài, phù hợp cho console hơn là PC.
- Cách đặt camera góc nhìn thứ nhất quá tệ, dễ gây "choáng".

THIÊN HÀ GAMEZONE



Giảm giá 15% cho thẻ 50.000đ trở lên

- Địa điểm đi lại thuận tiện, chỗ ngồi rộng rãi, thoải mái
- Phòng game máy lạnh, giữ xe trong nhà an toàn, miễn phí
- 2 phòng riêng dành cho người chơi hút thuốc
- Phục vụ giải khát tại chỗ, phòng ăn riêng biệt
- Máy P4 2.4 GHz, 512 RAM, 128 MB Videocard giá 4000đ/h
- Có máy 1GB RAM - monitor 19"
- Cập nhật nhiều game mới phát hành cuối năm
- Máy PS2, Xbox game mới cài HDD
- Tháng 1/2005 sử dụng đường truyền cáp quang giảm lag

Mời các bạn đến với Thiên Hà Gamezone - 542 Điện Biên Phủ Q.10 TP.HCM

THIÊN HÀ GAMEZONE

QUAKE 4

Toàn cảnh khu căn cứ Stroggos

Nhắc đến id Software, hẳn người ta nghĩ ngay đến một trong những hãng phát triển game có công lớn trong việc đặt những "viên gạch" đầu tiên, xây dựng và định hình thể loại game thống trị và thuộc dạng ăn khách nhất trên PC hiện nay: dạng game hành động bắn súng ngôi thứ nhất. Nếu Castle Wolfenstein được coi là người tiền phong mở đầu, thì Doom có vai trò như người kế thừa và củng cố, nâng thể loại này lên một tầm cao hơn. Trong khi đó, "người em út" trong bộ ba anh em game bắn súng của id: Quake, lại được ghi nhận đã có công lớn đưa giới hâm mộ dòng game này đến một đấu trường mới: chơi mạng.

Trải hơn chục năm phát triển, tuy id không hề có một tựa game lớn nào khác ngoài "ba anh em" kể trên, nhưng hãng vẫn luôn được xem là một trong những nhà sáng tạo hàng đầu, có sức ảnh hưởng rất lớn trong làng game hành động bắn súng nói riêng và cả nền công nghiệp game nói chung (một dẫn chứng điển hình là trong thời gian qua, engine Quake là một trong những engine đồ họa được các nhà làm game khắp thế giới ứng dụng nhiều nhất). Sau khi thực hiện cuộc trở lại ấn tượng với Doom 3 vào năm

...với phần chơi đơn có cốt truyện được xây dựng hấp dẫn, mạch lạc cùng với các màn chơi mạng tạo được cảm giác lôi cuốn, hào hứng, Quake 4 hoàn toàn xứng đáng là một trong những game hành động hay nhất...

QUAKE 4™

QUAKE 4	
PHÁT HÀNH	Activision
PHÁT TRIỂN	Raven Software
THỂ LOẠI	Hành động
NGÀY PHÁT HÀNH	18/10/2005
ESRB	Mature
DUNG LƯỢNG	4 CD
CẤU HÌNH TỐI THIỂU	PIV 2.0 GHz hoặc tương đương, 512 MB RAM, VGA 64 MB Geforce 3 Ti trở lên, HDD 2,8 GB, Windows 2000 / XP
CẤU HÌNH ĐỀ NGHỊ	PIV 3 GHz hoặc AMD Athlon64 2800+ trở lên, 1 GB RAM, VGA 128 MB Geforce 6600 GT trở lên, HDD 2,8 GB, Windows 2000 / XP
CẤU HÌNH THỬ NGHIỆM	AMD Athlon 64 3700+, 1 GB (Dual Channel) RAM, VGA 256 MB Geforce 7800 GTX, MB MSI K8N Diamond

ngoài, phần tiếp theo trong loạt game Quake, mang tên Quake 4, tiếp tục được id Software cùng Raven Software (được coi như "người một nhà" với id) dồn hết tâm sức thực hiện và ra mắt người hâm mộ vào trung tuần tháng 10 vừa qua.

CUỘC CHIẾN SỐNG CÒN

Xuyên suốt hầu hết toàn bộ loạt game Quake là một câu chuyện giả tưởng, kể về thế giới loài người ở thì tương lai đang phải trải qua một cuộc chiến gian khổ và trường kỳ, chống lại sự tấn công và xâm lăng của một giống người khác trong vũ trụ có tên là Strogg. Sở dĩ tôi đề cập "hầu hết" mà không phải "toàn bộ" vì phần ba của sêri, Quake III Arena, là một game không có chế độ chơi đơn mà chỉ xoáy mạnh vào mặt chơi mạng, nên hoàn toàn không có cốt truyện. Quay trở lại với cuộc chiến giữa loài người với tộc Strogg, Quake 2 được khép lại khi người chơi cùng các đồng đội đã thành công trong việc đẩy lui lực lượng hùng hậu và mạnh mẽ của bọn Strogg ra khỏi Trái Đất. Nhưng, mọi người đều sớm nhận ra với bản chất hung tợn và hiếu chiến của bọn Strogg, chắc chắn một ngày nào đó chúng sẽ quay trở lại, với lực lượng hùng mạnh hơn, khủng khiếp hơn. Lúc đó, Trái Đất sẽ không còn khả năng chống đỡ và loài người sẽ đứng trước thảm họa diệt vong. Vì thế, với quan niệm "diệt cỏ phải diệt tận gốc", loài người lập tức củng cố lực lượng, tiến hành một chiến dịch cực kỳ quy mô. Tất cả đều đồng lòng quyết một trận sống mái và cùng hướng đến một mục tiêu duy nhất: hành tinh Stroggos, nơi sinh

Ai sẽ là người sống sót ?

Nhân vật chính sau khi được "giải phẫu thẩm mỹ" thành người Strogg

sống của chủng loài Strogg hung hãn và khát máu.

Trò chơi được mở màn bằng một khung cảnh hoành tráng (và có phần hơi bi thương - khi chơi game bạn sẽ thấy) khi các chiến hạm không gian khổng lồ từ Trái Đất đồng loạt xuất hiện vây quanh hành tinh Stroggos, chuẩn bị mở màn cho cuộc tổng tấn công vào sào huyệt cuối cùng của Strogg. Người chơi vào vai chàng tân binh Matthew Kane, thuộc đội biệt kích Rhino, cùng các biệt đội khác như Cobra, Scorpion... đổ bộ xâm nhập hành tinh Stroggos trên các phi thuyền nhỏ, để rồi từ đó đánh thọc sâu vào các sào huyệt, căn cứ của bọn Strogg. Nhiệm vụ của các toán quân bộ là mở đường, phá hoại các công trình phòng thủ cũng như tìm cách hỗ trợ, phối hợp với các lực lượng hỏa lực mạnh bên ngoài nhằm triệt tiêu tận gốc mối hiểm họa của loài người cũng như của cả vũ trụ bao la.

ĐƯỢC VÀ CHƯA ĐƯỢC

Xét về tổng thể, Quake 4 là một game hành động bắn súng đơn thuần, có rất nhiều điểm tương đồng với "người anh em" của nó là Doom 3: hầu hết thời gian bạn phải đi qua các căn cứ với những hành lang, đường hầm "tranh tối tranh sáng" đầy ngóc ngách, cùng bao hiểm nguy đang rình rập xung quanh. Tuy nhiên, không phải vì thế mà Quake 4 bị biến thành một Doom 3 thứ hai. Trò chơi có những đặc điểm rất riêng và đặc trưng, không thể nào lẫn lộn với các nét cơ bản sau:

- Người chơi không còn đơn độc: Trái ngược với phong cách "một mình trong bóng đêm" của Doom 3, trong Quake 4, rất ít thời điểm bạn phải hành động một mình, luôn có ít nhất một đồng đội đi theo hỗ trợ - người cùng đội Rhino hoặc của các phân đội khác. Điều này góp phần làm phong cách của game sôi động khác hẳn so với một Doom 3 tràn ngập cảm giác cô độc, lạnh lẽo. Không khí trong game đôi khi làm người viết nhớ đến những game hành động theo nhóm nổi tiếng vừa qua, như Star Wars Republic Commando hoặc Brothers in Arms. Nhưng do Quake 4 không đi theo hướng hành động theo nhóm, nên bạn chỉ có thể điều khiển mỗi Matthew Kane mà thôi. Vai trò của những nhân vật đi kèm hầu như chỉ là yểm trợ, giúp đỡ hoặc ngược lại, bạn phải hộ tống họ thực hiện một nhiệm vụ nào đó. Tuy đơn giản như vậy, nhưng bạn đừng vội xem thường các đồng đội này nhé, họ rất "được việc" đấy!

Thứ nhất, trình độ tác chiến của các chú lính – nói cách khác là AI của chúng rất cừ. Khả năng chiến đấu của họ có thể làm bạn hoàn toàn yên tâm, thậm chí có lúc bạn chưa kịp làm gì thì họ đã "nướng sạch" bọn địch cản đường mất rồi. Thứ nhì, một số, thường là các chàng lính Medic cứu thương, có thể "chạy chữa" vết thương cho bạn (nạp lại lượng máu và giáp bị mất), đôi khi họ còn "hào phóng" tặng cho bạn những khẩu súng mới nữa. Nói tóm lại, sự xuất hiện của các đồng đội máy không chỉ góp phần làm cho không khí trò chơi thêm sinh động, mà sự hỗ trợ khá thông minh của họ còn tỏ ra rất hữu dụng, có thể "cứu bồ" trong nhiều phen khốn đốn!

- Môi trường trải rộng: Nếu từng chơi qua Doom 3, hẳn bạn vẫn chưa quên được các hành lang hay hang động chật hẹp tăm tối trong suốt cả quá trình chơi. Đến với Quake 4, người chơi nhiều khi cũng vẫn phải "đắm mình" trong những môi trường tương tự. Tuy nhiên, không phải lúc nào chúng ta cũng "chui rúc" trong các "xó xỉnh" nhỏ hẹp, có những màn chiến đấu tại các chiến trường rộng lớn trên bề mặt cằn cỗi của hành tinh Stroggos. Một điểm thú vị là ở hầu hết những nơi như thế, người chơi không phải chạy bộ mà thường được hỗ trợ di chuyển bằng các phương tiện cơ giới. Bạn được dịp leo lên đủ các loại phương tiện: các đoàn xe công-voa, xe Rail Car chạy trên đường ray (với vai trò lính bắn súng máy bảo vệ), hay thậm chí phải tự xoay xở vừa điều khiển, vừa chiến đấu trên các chiến xe tăng đệm từ trường (Hovertank) hay con Robot (kiểu như MechWarrior hay Metal Gear). Trong các màn kiểu này (nhất là màn lái tăng hay Robot), kẻ địch mà người chơi đối phó đều là những đối thủ xứng tầm: có thể là những chiếc máy bay, tháp pháo, ụ súng máy... nhưng gây ấn tượng mạnh cho người viết là những con nhện máy khổng lồ, có thể dùng chân... xiên "ngọt xớt" những chiếc tăng bọc thép, như xiên một miếng thịt nướng! Tuy trong các màn chơi ngoài trời, bạn phải chiến đấu một cách quyết liệt hòng thoát khỏi vòng vây, nhưng theo cảm nhận riêng của người viết, các màn này thiếu đi những "điểm nhấn" để tạo một phong cách hấp dẫn cho riêng mình. Bạn chỉ có mỗi một việc phải làm là đi tới phía trước trong khi tay súng bắn không ngơi nghỉ. Về điểm này, theo tôi, Quake 4 còn phải học hỏi nhiều ở Halo 2, một game thể hiện các trận chiến trên các phương tiện rất hấp dẫn và lôi cuốn.

- Đấu trường mạng: Nhắc đến Quake mà không đề cập đến "chơi mạng", chẳng khác nào nhắc đến Doom mà bỏ quên "địa ngục" hay Castle Wolfenstein mà không có Đức Quốc xã. Chính chế độ chơi mạng của trò chơi này đã góp công lớn định hình phong cách chơi game bắn súng qua mạng như ngày nay. Cho đến nay Quake, cùng với Unreal Tournament vẫn là hai tựa game chơi mạng theo phong cách giả tưởng hàng đầu thế giới. Quake 4 cũng có các kiểu chơi quen thuộc như Deathmatch, Team Deathmatch, Capture the Flag v.v... đủ sức thỏa mãn bất kỳ game thủ nào muốn so tài cao thấp cùng bè bạn. Tuy chưa có dịp thử tài trên "đấu trường" Internet rộng lớn, nhưng người viết đã có những giây phút vô cùng thích thú, hào hứng, khi so tài cùng bạn bè qua LAN. Theo ý kiến riêng, các màn gây ấn tượng nhất chính là những màn ngoài không gian. Chúng bao gồm các nền, bệ cách xa nhau, để đến được những nơi ấy người chơi phải sử dụng những tấm đệm nhảy để có thể "bung" người lên cao. Do vậy, trong màn chơi tất cả các đấu thủ đều phải... nhảy nhót liên tục và cũng không hề hiếm trường hợp cả hai nhảy lên... đụng đầu nhau cái "cộp",

Một căn cứ Stroggos bị phá hủy

hoặc tệ hơn, nhảy chệch và... rớt luôn ra ngoài khoảng không! Nhìn chung, hầu hết các màn chơi đều được thiết kế rất tốt và luôn tạo được cảm giác "hăng máu" cho người chơi. Tuy nhiên, không phải không có điểm đáng chê trách, đó chính là việc trò chơi cung cấp số màn chơi mạng quá ít: với chế độ Deathmatch, người chơi chỉ có đúng 10 màn để lựa chọn, còn với các chế độ chơi khác, số màn thậm chí còn ít hơn. Hơn nữa, do phần chơi mạng trong Quake III trước đây quá xuất sắc, nên nếu các bạn kỳ vọng một sự đột phá, cải tiến vượt bậc trong chế độ chơi mạng thì hẳn sẽ thất vọng, khi hầu như không có gì mới mẻ so với các phiên bản trước. Có lẽ, nhà sản xuất không có đủ thời gian vì đã quá chú tâm vào phần chơi đơn chăng?

ĐỒ HỌA - "CÂY NHÀ LÁ VƯỜN"

Engine đồ họa sử dụng trong Quake 4 là engine "cây nhà lá vườn" rất quen thuộc của id Software: engine Doom 3. Có lẽ chính vì thế mà hầu hết các quang cảnh trong Quake 4, nhất là các màn nội cảnh, trông không khác gì một căn cứ thứ hai trên sao Hỏa cả. Tất cả những gì đã khiến bạn trầm trồ thán phục khi chiêm ngưỡng Doom 3 vào năm ngoái, giờ lại được tái hiện gần như không khác biệt mấy. Các hiệu ứng nổi bật nhất, có thể kể đến những chi tiết nội thất bên trong các căn cứ Stroggos, cũng như việc thể hiện và dựng hình các nhân vật rất sắc sảo và chi tiết, cùng việc mô phỏng vật lý khá đạt - các nhân vật bị bắn tung lên những lúc bị "ăn" đạn, hay các con nhện khổng lồ đổ kềnh khi bị tiêu diệt... Nói chung, xét về các mặt trên, Doom 3 đã thành công như thế nào thì Quake 4 cũng thành công như vậy. Tuy nhiên, dù phải thừa nhận là "đẹp" nhưng bản thân người viết lại không đánh giá cao phần hình ảnh trong Quake 4. Tại sao? Thứ nhất, là do những gì game thể hiện hình như quá "rập khuôn" so với Doom 3 mà không có sự đổi mới nào. Kế là các cảnh ngoài trời không được thuyết phục, chất lượng và chi tiết không được đẹp và theo tôi là "chưa xứng tầm" với các chi tiết nội cảnh. Có lẽ đây cũng là điểm yếu của engine Doom 3: vốn được phát triển chỉ để dựng các môi trường nội cảnh.

Xét về mặt cấu hình, Quake 4 quả không hổ danh là "người kế thừa" của Doom 3, vốn được cho là "sát thủ phần cứng". Với cấp độ thiết lập trung bình, bạn chỉ cần một card màn hình tầm trung (như Geforce 6600) là có thể chơi game một cách ổn định. Thế nhưng, với mức thiết lập cao nhất (Ultra High Quality), ngay cả chiếc card "trâu bò" nhất hiện nay: Geforce 7800 GTX, cũng tỏ ra khá "mệt mỏi" khi chạy ở độ phân giải 1280x1024 (do game yêu cầu ở mức này, card màn hình nên có ít nhất 500 MB RAM!). Mặc dù đòi hỏi cấu hình khá cao, nhưng Quake 4 vẫn "không là gì cả" nếu so sánh với "kẻ hủy diệt" F.E.A.R. của Monolith. Do vậy, nếu máy tính của bạn có thể "kham" nổi F.E.A.R,. thì chắc chắn bạn có thể yên tâm chơi Quake 4.

Tiếp tế đạn dược và cứu chữa vết thương

LỜI KẾT

Xét về mặt tổng quan, trò chơi này vẫn còn một số điểm chưa thực sự làm người chơi hài lòng. Nhưng với phần chơi đơn có cốt truyện được xây dựng hấp dẫn, mạch lạc cùng với các màn chơi mạng tạo được cảm giác lôi cuốn, hào hứng, Quake 4 hoàn toàn xứng đáng là một trong những game hành động bắn súng hay nhất trong mùa cuối năm nay, bên cạnh những game hay như F.E.A.R. hay Call of Duy 2.

THANH LONG
thanh.long@but-tre.com

ƯU

- Mảng chơi đơn được xây dựng khá lôi cuốn với nhiều tình tiết hấp dẫn.
- Khai thác tối đa sức mạnh của engine Doom 3 cho các màn nội cảnh.
- Phần chơi mạng vui và hào hứng.

KHUYẾT

- Những màn ngoại cảnh chưa tạo được sự hấp dẫn.
- Các màn chơi mạng kèm theo quá ít.

Center HALO

Phương châm kinh doanh:
Giá hấp dẫn.
Sản phẩm chất lượng cao.
Thái độ phục vụ thân thiện.
Hậu mãi bảo hành chu đáo.

Hàng Hoá phong phú - đa dạng - Chất lượng hàng đầu..
Cửa hàng bán lẻ giá tốt nhất....
Mua hàng đại lý xin gọi: 0958817733

Bạn đang muốn mua một máy trò chơi điện tử cực xịn để giải trí trong mùa tết năm nay ???

Biết lựa chọn cái nào giữa Playstation 2, Xbox, GameCube ?
Hay nên mua GameBoy SP.. Cho rẻ.. Lại thấy cái PSP quá thèm..?
GameBoy Micro mới là cái nào? Còn cái Nintendo 2 màn hình này là cái gì ?
Xbox 360, PlayStation 3 có chưa ???? Và còn muôn vàn câu hỏi về linh kiện về Games ???
Và quan trọng nhất cái nào phù hợp với túi tiền của tôi ?

Tại sao lại chọn HaLo-Shop ? (80 Pasteur - Q1)

- Chúng tôi sẽ tư vấn - giải đáp - các thắc mắc chi tiết của bạn về các hệ máy games.
- Chúng tôi đã có đầy đủ các hệ máy điện tử mới nhất như PSP và Xbox 360 để các bạn lựa chọn.
- Được tận tay chơi thử từng hệ máy game, kể cả máy mới nhất Xbox 360 để thoả mãn nhu cầu lựa chọn.
- Được thưởng thức những công nghệ giải trí số high-end trên Tivi HDTV và Dàn âm thanh Dolby cao cấp.
- Được hưởng chế độ bảo hành tốt nhất: 1 đổi 1.
- Được hưởng chế độ khuyến mãi: có mua có quà tặng.
- *Đặc Biệt: Nếu không hài lòng với hệ máy đã mua bạn có thể đổi hệ máy khác trong vòng 2 ngày.*

Địa chỉ: 80 Pasteur - Q1 - Điện thoại: 9141494 - Email: maydientu@gmail.com - website: www.maydientu.com

PHIM TRƯỜNG

The MO

...Cứ mỗi giây bạn đọc bài viết này, cộng đồng The Movies trên mạng lại "nóng" lên bởi những đoạn phim "tự biên tự diễn", được gửi về từ khắp mọi nơi trên thế giới...

Nào là những minh tinh màn bạc vẫy tay chào đám đông hâm mộ náo nhiệt, nào là những cảnh quay đẹp mê hồn nơi phố biển phồn hoa cùng những bộ phục trang lộng lẫy, bắt mắt... Không ai có thể chối cãi, từ khi xuất hiện trong lịch sử cho đến nay, điện ảnh luôn có một sức hút kỳ lạ đối với công chúng. Có mấy ai trong chúng ta không một lần say mê đến mất ăn mất ngủ vì anh chàng này, cô gái nọ trong những tập phim Hàn Quốc sướt mướt? Hay đôi lúc phải nín thở trùm chăn, theo dõi một bộ phim kinh dị sởn tóc gáy? Cùng với sự phát triển của công nghệ làm game, việc tự thực hiện những bộ phim do mình đạo diễn không còn nằm ngoài khả năng của chúng ta nữa. Sau khi "khẩu thần công" Black & White 2 còn chưa kịp nguôi ngoai sau phát súng khai hỏa, Lionhead Studios lại tiếp tục nạp thêm "viên đạn" The Movies (TM) để "bắn phá" các fan hâm mộ dòng game mô phỏng. Hai trò chơi của cùng một tác giả, ra mắt liền tù tì hai tháng liên tiếp, có lẽ là lựa chọn khá hấp dẫn cho những ai đã chán "đóng vai" thần thánh bay nhảy đây đó khắp vũ trụ, để trở về cuộc sống của một đạo diễn người trần mắt thịt, tự do thả sức tưởng tượng của mình bay bổng qua những thước phim...

CHẬP CHỮNG BƯỚC CHÂN VÀO PHIM TRƯỜNG

Thời điểm trò chơi bắt đầu trùng với buổi bình minh của ngành công nghiệp điện ảnh, khi máy quay phim được phát minh năm 1920. Bạn làm chủ một phim trường non trẻ, ra đời trong sự cạnh tranh khốc liệt giữa các hãng phim đối lập và phải dẫn dắt hãng phim của mình leo dần lên đứng đầu các bảng xếp hạng. Bằng cách nào? Tung ra những bộ phim phù hợp với thị hiếu khán giả, lôi kéo được các diễn viên có hạng về đầu quân cho mình và đầu tư vốn vào những công nghệ làm phim đỉnh cao!

Lối chơi của TM là sự kết hợp giữa hai thể loại xây dựng và mô phỏng, trong đó có cách xây dựng quen thuộc như trong loạt game Roller Coaster nổi tiếng. Rất dễ làm quen với TM, nếu trước đây bạn đã chơi bất kỳ một trò chơi mô phỏng xây dựng nào, vì theo ý người viết, cách sắp xếp các bảng lệnh của TM rất đơn giản nếu không muốn nói là trực quan hơn nhiều so với Roller Coaster Tycoon. Những thao tác điều khiển phức tạp đã được rút gọn lại theo phương thức "gắp - thả": các bảng lệnh được thu nhỏ lại tối đa và chỉ hiện ra khi bạn nhấp chuột vào đó, sau khi chọn một công trình

G TRONG MÔ

OVIES

TM

THE MOVIES

PHÁT HÀNH	Activision
PHÁT TRIỂN	Lionhead Studios
THỂ LOẠI	Mô phỏng
NGÀY PHÁT HÀNH	08/11/2005
ESRB	Teen
DUNG LƯỢNG	4 CD
CẤU HÌNH TỐI THIỂU	PIII 800 MHz hoặc tương đương, 256 MB RAM, VGA 64 MB trở lên, HDD 2,5 GB, Windows 98 SE/2000/ME/XP
CẤU HÌNH ĐỀ NGHỊ	PIV 2 GHz hoặc AMD Athlon XP 2500+ trở lên, 512 MB RAM, VGA 128 MB Geforce 4 Ti4200 trở lên, HDD 2,5 GB, Windows 98 SE/2000/ME/XP
CẤU HÌNH THỬ NGHIỆM	AMD Sempron 3300+, 512 MB RAM, VGA 128 MB Geforce 6600, MB MSI K8N – Neo3

tưởng như chiến trường, trạm không gian, khu rừng hoang vắng... đủ để bạn dựng nên những bộ phim hoành tráng, bảo đảm không "đụng hàng"!

Nói chung, làm phim tuy là một công việc thú vị nhưng cũng rất phức tạp và tốn nhiều công sức. Nhưng TM có thể tự hào vì bản thân trò chơi mô phỏng rất chi tiết toàn bộ quá trình thực hiện một bộ phim: từ khâu viết kịch bản, chọn diễn viên, dựng phim trường cho đến lúc phát hành rộng rãi... Phần lớn trong giai đoạn đầu, do người chơi chưa có kinh nghiệm nên máy sẽ tự động làm hết mọi công đoạn theo kiểu "mì ăn liền" cho bạn. Còn lại, người chơi chỉ việc "gắp" những thứ đã được máy chuẩn bị và "thả" vào các tòa nhà thích hợp, để bắt đầu quay hay đem đi phát hành là được. Phim càng chất lượng, bạn càng tha hồ "hốt bạc", còn hãng phim thì được "thơm lây". Cứ sau khoảng thời gian nhất định, game sẽ tổ chức một buổi lễ trao giải dành cho những hãng phim xuất sắc nhất dựa trên số phim tung ra trong năm, chất lượng, diễn viên, vốn của hãng phim đó.

Nếu bản thân không thích làm phim theo "dây chuyền" có sẵn, thì tốt nhất là bạn "nhúng" tay làm thủ công (tất nhiên là ở một giới hạn nào đó). Mọi thứ đều được tập trung vào một công trình duy nhất là Advanced Movies Maker. Tại đây, người chơi có quyền chọn thể loại phim, sắp xếp cảnh quay, dựng lại phim trường và thực hiện các hiệu ứng cắt ghép phức tạp. Khi bắt tay vào thực hiện, bạn sẽ nhận được một danh sách khá dài các cảnh quay chia thành nhiều thể loại đã được dựng sẵn. Ví dụ, cảnh một cuộc tranh luận giữa hai người, một cuộc rượt đuổi trên đường phố hay đang chiến đấu dữ dội... Ứng với mỗi cảnh quay dựng sẵn như vậy, bạn có thể thay đổi số lượng diễn viên, phục trang và quyết định xem nên chọn phần hậu cảnh như thế nào. Đương nhiên, không ai có ý kiến gì trong các quyết định này, vì tất cả đều do bạn lựa chọn. Nhưng, cũng vì không ai có ý kiến nên nếu bạn không cẩn thận, sẽ tạo ra một bộ phim với những tình huống "dở khóc, dở cười" do không nắm được mạch phim sẽ đi như thế nào. Bạn có muốn mình sẽ làm nên một chuyện tình lâm ly bi đát giữa hai... nam diễn viên không? Hay là cảnh một đám cưới tưng bừng hạnh phúc, lại được tổ chức giữa một khu rừng hoang vu vắng vẻ! Sau khi hoàn thành xong phần "sườn", bạn có thể thêm thắt phụ đề, đặt tên phim, lồng nhạc nền để phim có vẻ chuyên nghiệp hơn.

Mặc dù, cách thực hiện một bộ phim khác đi rất nhiều so với những gì người viết đã tưởng tượng trước đây, khi xem qua từ bảng lệnh, chọn vị trí thích hợp, và đợi công trình xây xong thì sẽ có người chạy đến xin việc; bạn chỉ gắp người đó thả vào các ô tương ứng trong tòa nhà, để tạo ra các nhân viên.

Giống như mọi trò chơi xây dựng khác, TM cho phép người chơi xây rất nhiều loại công trình, nhà cửa. Dựa trên ý tưởng quản lý một phim trường, nên ngoài những công trình căn bản đặc trưng cho một hãng phim như phòng biên kịch, hóa trang, sản xuất phim cùng các món trang trí dọc theo phim trường... thì quan trọng nhất là các hậu cảnh (Set) nơi những cảnh quay sẽ được bấm máy. Số lượng hậu cảnh trong game rất lớn, khoảng trên dưới vài chục cảnh phục vụ cho đủ thể loại phim: từ kinh dị cho tới khoa học viễn

Toàn cảnh phim trường

Nên cho diễn viên chơi thể thao để xả "xì trét"

những đoạn trailer của TM. Nhưng nhìn chung, Lionhead Studios vẫn giữ đúng lời hứa cho phép người chơi làm ra phim theo ý tưởng riêng của mình. Có điều, các bộ phim làm ra có một số khiếm khuyết hơi khó chịu. Điển hình, các cảnh quay đã được dựng sẵn nên đôi lúc bạn sẽ thấy diễn xuất của các diễn viên không hợp lý. Ví dụ, tất cả các vai diễn đều chỉ có một dáng đi đủng đỉnh giống hệt nhau, cho dù đang trong một tòa nhà u ám hay trên một trạm không gian tối tân hiện đại v.v. Thêm vào đó, có sự chênh lệch giữa các cảnh quay với nhau. Nếu xem thử các đoạn phim được gửi lên trang web của nhà sản xuất, bạn sẽ thấy có một số cảnh gay cấn được dùng đi dùng lại khá nhiều, khiến cho tính độc đáo của bộ phim đó bị giảm sút, vì người xem đã biết trước được kết thúc của cảnh quay đó là gì. Thành ra, tuy nói là số lượng cảnh quay rất phong phú, nhưng thực tế chỉ một số ít trong đó được sử dụng mà thôi. Đó là một sự lãng phí ghê gớm!

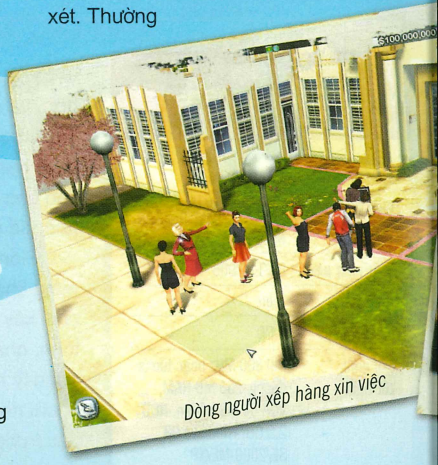
Thành công hay thất bại của một bộ phim, còn nằm ở những lời bình luận xuất phát từ các tạp chí chuyên ngành. Mọi thứ của bộ phim sẽ được "mổ xẻ" đánh giá, từ năng lực diễn xuất, chất lượng kịch bản, đạo diễn cùng êkíp làm phim v.v. Tất cả được trực quan hóa bằng những lời nhận xét rất chuyên nghiệp, mà bạn thường thấy nhan nhản trên bìa đĩa DVD. Ngoài những tiêu chí như trên, các đánh giá của một bộ phim còn chịu ảnh hưởng một phần từ lịch sử. Những sự kiện xảy ra trên dòng thời gian, sẽ ảnh hưởng ít nhiều đến thị hiếu của các khán giả, Ví dụ: vào những năm bùng nổ thế chiến thứ nhất, mọi người lại thích xem phim hài để giải tỏa tâm lý hơn là những phim hành động nặng nề. Ngược lại trong những năm diễn ra cuộc cách mạng khoa học kỹ thuật, thể loại khoa học viễn tưởng sẽ được ưu tiên đưa lên hàng đầu. Ngoài ra, nếu không muốn bị thất vọng vì chất lượng phim, bạn cũng nên biết rằng, bạn không thể làm được một bộ phim tràn ngập kỹ xảo, tóe lửa, bom đạn mịt mù hay hiệu ứng âm thanh nổi trong những năm đầu thập niên 20! Ban đầu, do giới hạn về công nghệ, hãng phim chỉ có thể làm ra được những đoạn phim trắng đen rất ngắn, không lời và đầy lỗi mà thôi! Theo thời gian, chất lượng phim ảnh sẽ được nâng cao dần theo bước tiến của khoa học kỹ thuật, nhưng quan trọng là người chơi phải kiên nhẫn. Sẽ có rất nhiều thay đổi trong hơn 90 năm. Hãy chờ xem!

CHĂM SÓC NHÂN VIÊN

Chúng ta có thể khẳng định hơn 80% sự thành bại của một bộ phim là do diễn viên quyết định. Nên TM ưu ái dành cho các "con gà đẻ trứng vàng" hệ thống quản lý rất chi tiết. Mỗi diễn viên đều có những chỉ số riêng, không ai giống ai và bạn phải giám sát những chỉ số này để "chăm sóc" cho phù hợp. Chỉ số quan trọng nhất là tâm trạng Mood, được chia làm ba phần Vui, Buồn và Giận dữ. Khi trong tâm trạng Vui, diễn viên sẽ diễn rất tốt và phối hợp ăn ý với các bạn diễn khác. Tuy nhiên, giữ cho họ luôn trong trạng thái sung sức là một điều không đơn giản, vì nó phụ thuộc vào rất nhiều yếu tố. Từ chỉ số gốc, game còn phân ra thêm chỉ số Stress, Boredom ảnh hưởng trực tiếp đến tâm trạng của diễn viên. Nếu bạn cho họ diễn liên tục không nghỉ ngơi hoặc chỉ đóng suốt một thể loại phim nào đó (xảy ra thường xuyên khi hãng phim sản xuất nhiều bộ phim cùng lúc), thì những chỉ số này giảm rất nhanh và hậu quả là diễn viên có thể bỏ ngang bộ phim đang quay, hay tệ hơn là sa ngã vào những tệ nạn như nghiện rượu nặng hoặc thích gây gổ với người khác. Cách xoa dịu tốt nhất những diễn viên đang trong cơn thịnh nộ là cho họ vào nhâm nhi một ly nước giải khát trong quầy bar hay thưởng thức vài món ngon trong nhà hàng. Hãy đảm bảo cho diễn viên của bạn một tâm trạng tốt, vì nó sẽ ảnh hưởng không chỉ bộ phim mà còn gây hiệu ứng dây chuyền cho cả hãng phim.

Quản lý ngôi sao, quả thật giống một "bà mẹ" chăm sóc "lũ nhóc" đang lớn! Các diễn viên khi có chút danh tiếng, thường có nhiều đòi hỏi như: có người đại diện, hàng tháng phải được quay những đoạn phim quảng cáo đánh bóng tên tuổi v.v. Thậm chí, giữa các diễn viên còn có sự đố kỵ lẫn nhau nếu cảm thấy người chủ quá ưu đãi người khác! Ngoài ra, bạn còn phải lo cả phần ăn mặc cho họ vì diễn viên rất chú ý đến hình ảnh mình khi xuất hiện trước công chúng. Theo thời gian, trang phục mặc trên người diễn viên sẽ dần lỗi thời và họ sẽ rất xấu hổ khi đi lang thang trong bộ đồ mặc từ... vài chục năm trước! Đó cũng là lý do mà game có rất nhiều công trình để chăm sóc vóc dáng, cũng như xoa dịu các cơn xì-trét của diễn viên.

Cũng giống như phim, diễn viên được các nhà phê bình điện ảnh cho nhận xét. Muốn biết diễn viên có được lòng khán giả không, bạn hãy thả anh / cô ta vào khu vực "Review" và xem các ưu hoặc khuyết điểm được bày ra dưới dạng những lời nhận xét. Thường


Dòng người xếp hàng xin việc

thì game chỉ có hai thái cực để nhận xét: thực sự hấp dẫn hay quá tồi tệ, chứ không có nhận xét lấp lửng. Do đó, bạn đừng ngạc nhiên khi thấy những câu "tâng bốc" lên chín tầng mây, hay những câu chê rất "sốc".

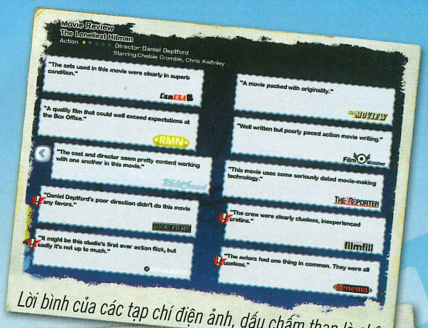
Mặc dù, các diễn viên trong phim trường của bạn chỉ được tuyển chọn trong số những người đứng xếp hàng, nhưng không vì thế mà ta bị gò bó. Nếu cảm thấy không thích những diễn viên có sẵn, thì bộ công cụ StarMaker sẽ là "món quà" tuyệt vời dành cho bạn, để tạo ra những diễn viên trong mơ. Cách sử dụng cũng khá đơn giản nếu bạn đã từng chơi qua The Sims 2. Bạn có thể chỉnh sửa những đặc điểm trên khuôn mặt như tăng giảm kích thước của cái mũi, biến cằm nhọn thành cằm chẻ, tạo ra một khuôn mặt non nớt hay điểm thêm ít hoa râm trên mái đầu... Không biết bạn nghĩ như thế nào, chứ tôi cho rằng StarMaker là một công cụ đầy tiềm năng! Thử tưởng tượng: tạo một khuôn mặt giống hệt mình, rồi cho đem đi diễn trong một bộ phim hành động hay trinh thám, đã là hấp dẫn lắm rồi!

TM thật ra cũng không phải là một trò chơi hoàn hảo, điển hình là vấn đề thiếu hụt nguồn nhân lực. Ngoài diễn viên, phim trường còn rất nhiều vị trí tuyển dụng khác từ cao xuống thấp, gồm đạo diễn, êkíp làm phim, biên kịch, diễn viên quần chúng và các nhân viên khác. Nói chung, ở mọi thời điểm bạn luôn cần có một lượng người dồi dào để lấp những chỗ trống, nhất là khi hãng phim phát triển mạnh về sau. Bởi, khi hãng phim sản xuất cùng lúc tới hai, ba bộ phim thì nhu cầu êkíp và các nhân viên bảo trì càng tăng vọt. Chỉ có cách giải quyết duy nhất là cho một nhân viên làm nhiều công việc cùng lúc, ví dụ bắt một nhà khoa học đang nghiên cứu đi bảo trì máy, rồi nếu bạn thuê thêm diễn viên thì cho nhà khoa học này kiêm luôn vai trò phụ tá cho diễn viên nọ! Nói chung, công việc đòi hỏi những gì thì người chơi phải tùy biến cho hợp lý. Điều này khiến cho áp lực khi chơi vốn đã căng thẳng, lại càng căng thẳng hơn.

Một cảnh trong phim

ĐỒ HỌA VÀ ÂM THANH

Không đi theo xu hướng tạo ra những hiệu ứng thị giác phức tạp, làm rối mắt người chơi. Thế mạnh về đồ họa của TM là đi sâu vào chi tiết của mô hình và những hoạt động trong trường quay. Quan sát một tòa nhà, ta có thể thấy những viên gạch ngói sắp đều tăm tắp, chếch sang một chút là những bộ bàn ghế ngay ngắn bên cạnh hồ nước xanh biếc đẹp mắt, rồi dọc theo những con đường dạo quanh trường quay là những chiếc xe hơi Roll Royle cổ điển bóng loáng... Đối với những vật thể di động như con người thì ngoài vóc dáng, quần áo và khuôn mặt, sự chi tiết còn được thể hiện qua hoạt động của nhân vật đó khi tương tác với môi trường xung quanh. Tùy theo mức độ quan trọng của công việc mà nhân vật sẽ có dáng đi thong thả hay hối hả, họ có thể chơi bóng rổ, ngồi thư giãn bên hồ nước, tán gẫu với bạn đồng nghiệp trong một quầy bar. Và khi bộ phim bắt đầu được bấm máy, bạn sẽ thấy êkíp tất bật chuẩn bị đạo cụ, đạo diễn phác thảo trình tự diễn xuất của diễn viên...



Lời bình của các tạp chí điện ảnh, dấu chấm than là chê

Tiếng động trong TM, xem ra không đặc sắc như phần hình ảnh. Vì âm thanh không được chi tiết mà chỉ dừng lại ở những tiếng vỗ tay, tiếng hô "Action" của đạo diễn và tiếng đài phát thanh loan tin trước mỗi cuộc bình chọn. Phần nhạc nền, tuy có sự thay đổi giữa các thập niên nhưng nhìn chung khá đơn điệu, chói tai và dễ làm phân tâm người chơi khi đang tập trung. Lẽ ra, TM đã bị một dấu trừ cho phần âm thanh tệ hại, nếu không nhờ công nghệ mới kéo lại. Đáng chú ý nhất là hệ thống lip-sync, cho phép mô hình cử động đúng theo lời thoại thu từ người chơi. Nghĩa là trong quá trình thực hiện, nếu có sẵn micro tốt, bạn có thể lồng tiếng trực tiếp vào đoạn phim và game sẽ tự phân tích giọng nói để khớp với cử động miệng của nhân vật. Kết quả, bạn sẽ có một bộ phim không chỉ độc nhất về kịch bản, diễn viên mà cả lời thoại nữa.

Cho các diễn viên dùng bữa với nhau để cải thiện quan hệ

HÃY BỘC LỘ CÁI TÔI!

Không biết, đã bao nhiêu lần Peter Molyneux được ca tụng về ý tưởng độc đáo. Tính cho đến nay, hầu như hãng Lionhead Studios của ông đã để lại dấu ấn trên tất cả các thể loại game ăn khách nhất. Ra mắt cùng lượt với TM là trang web http://movies.lionhead.com, để các fan cùng gửi bình luận trên đó. Cứ mỗi giây bạn đọc bài viết này, cộng đồng The Movies trên mạng lại "nóng" lên bởi những đoạn phim "tự biên tự diễn", gửi về từ khắp nơi trên thế giới. Họ cùng nhau chiêm ngưỡng, nhận xét, học hỏi kinh nghiệm. Còn bạn? Lẽ nào bạn lại đứng ngoài cuộc chơi này? Hãy nhanh chóng đăng tải bộ phim của mình lên trang web, để mọi người biết bạn là ai. Biết đâu, sau khi xem qua, đạo diễn Steven Spielberg sẽ mời bạn cộng tác trong bộ phim sắp tới của ông?

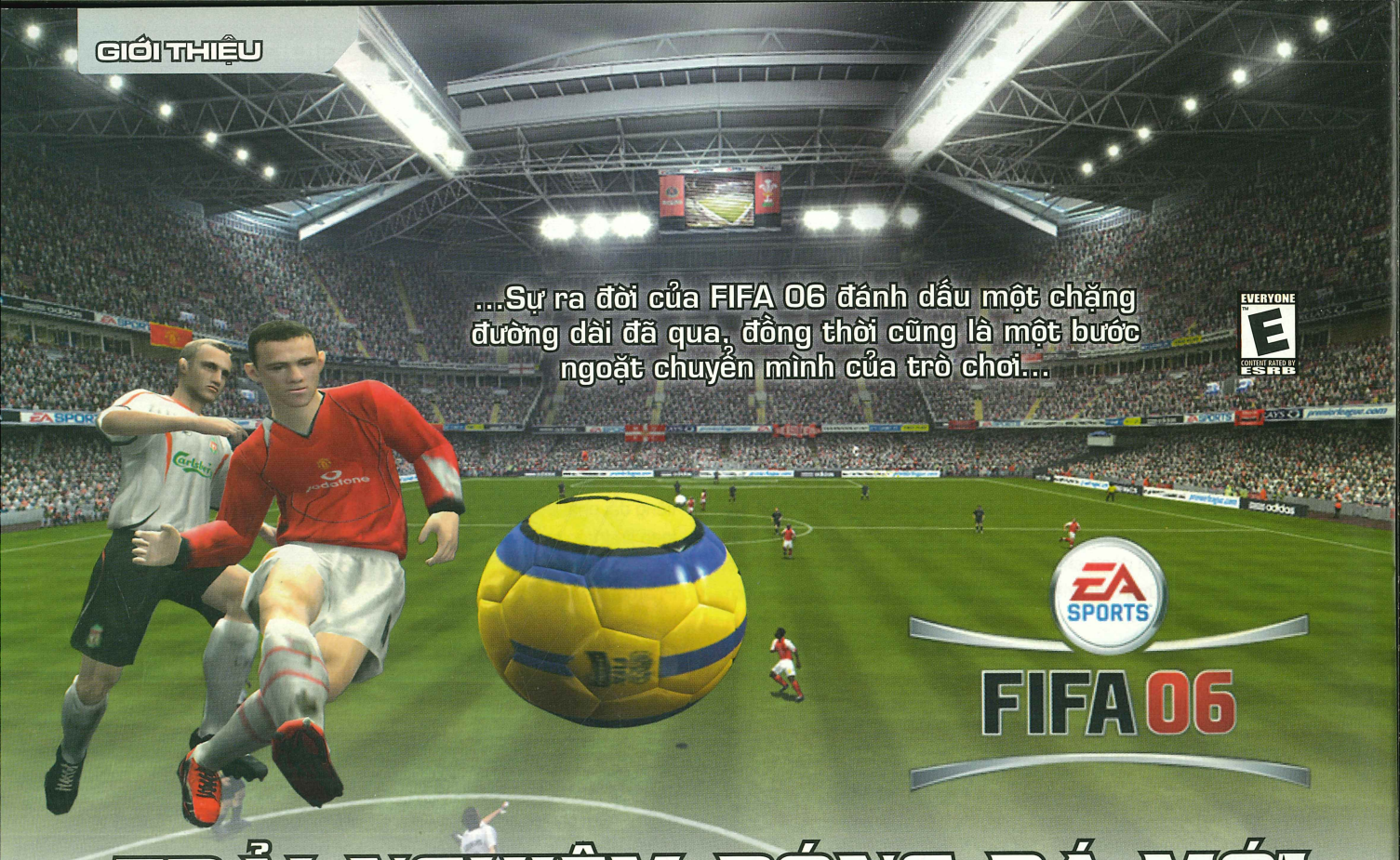
ĐỨC QUANG
duc.quang@but-tre.com

ƯU

- Đồ họa đẹp, chi tiết.
- Cách chơi hấp dẫn, hệ thống quản lý chi tiết.

KHUYẾT

- Nhiều thông số phức tạp, buộc người chơi phải tập trung cao độ.
- Có sự lặp lại giữa các cảnh quay, do được dựng trước.



TRẢI NGHIỆM BÓNG ĐÁ MỚI

Hàng năm, cứ vào khoảng trung tuần tháng 10 những người mê game bóng đá lại "chộn rộn" đón chờ sự ra đời của phiên bản mới thuộc dòng game FIFA. Năm nay, sự mong chờ quả là có ý nghĩa hơn khi EA cho ra đời một phiên bản FIFA có thể nói là xuất sắc về mọi mặt.

Sau khi mất khá nhiều thời gian cài đặt, cuối cùng tôi đã có cơ hội để thử FIFA 06. Một phiên bản mới, cách đặt tên cũng mới: 06 chứ không phải 2006. Và như "thường lệ", mỗi phiên bản FIFA luôn mang đến thật nhiều bất ngờ. Sau khi chọn ra đội bóng ưa thích của mình trong số hơn 500 đội bóng toàn thế giới, một màn hình hiện ra. Menu ư? Không phải, đó là một cuộc thách đấu. Bạn sẽ được thử sức với một đội có tên gọi "Classic XI", với những tên tuổi mới nghe đã đủ thấy... "khó" như Cantona hay Zico. Bạn đã sẵn sàng? Chúng ta bắt đầu "so giày" với FIFA 06 nhé...

BÓNG ĐÁ TRÊN SÂN CỎ ẢO

Mặc dù vẫn mang những đặc điểm cơ bản không lẫn vào đâu được của dòng game, FIFA 06 vẫn "toát" lên những cảm nhận mới toanh về lối chơi, cũng như phong cách bóng đá trên sân cỏ ảo. Bỏ đi chế độ Off The Ball có từ phiên bản 2004, FIFA 06 chăm chút vào những thay đổi trong xử lý On The Ball (xử lý với bóng) của cầu thủ. Một hệ thống vật lý gần như được thay đổi hoàn toàn, đã làm những fan trung thành với FIFA bất ngờ. Quả bóng và cầu thủ, giờ chỉ có thể "gắn" với nhau bằng kĩ năng thật điêu luyện của người điều khiển. Vì vậy, lúc chơi ta có cảm giác mất bóng quá dễ còn lấy lại thì quá khó.

Cải tiến lớn nhất và tuyệt vời nhất của FIFA 06, có lẽ là Pace Control (điều khiển nhịp – tốc độ). Khi bạn kích hoạt chế độ này, cầu thủ chỉ dắt bóng ở tốc độ chậm, có thể dễ dàng "sửa lưng" một cầu thủ đang chạy theo cướp bóng. Bạn có thể vê bóng, che bóng, làm động tác giả hay đơn giản chỉ là đẩy bóng nhẹ nhàng qua chân đối phương... tất cả đều rất thoải mái khi kết hợp với Analog phải của Gamepad (tương đương phím Shift trên bàn phím). Tất nhiên nếu làm không đúng lúc, bạn dễ bị mất bóng. Ngược lại, nếu làm tốt cầu thủ của bạn có thể một mình đối đầu với 3 hậu vệ đối phương. Nhiều lúc ta tự hỏi: nếu có những tình huống như vậy xảy ra, làm sao phe thủ có thể chống lại được? Câu trả lời rất đơn giản: "Dĩ độc trị độc". Đối đầu với Pace Control, bạn có thể dùng Walk Defend (đi bộ phòng thủ). Nghe có vẻ buồn cười, nhưng đây chính là chiêu lợi hại nhất của phe phòng thủ. Một bên dùng Pace Control, bên kia dùng Walk Defend, chậm mà nhanh, tĩnh mà động. Những tình huống "1 chọi 1" trở nên căng thẳng như...

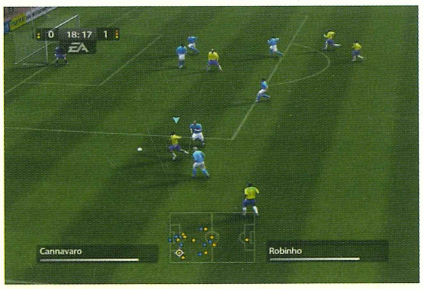
THÔNG TIN GAME	
PHÁT HÀNH	Electronic Arts
SẢN XUẤT	EA Canada
THỂ LOẠI	Thể thao / Đá banh
NGÀY PHÁT HÀNH	4/10/2005
ESRB	Everyone
DUNG LƯỢNG	5 CD
CẤU HÌNH	PIII 1,3 GHz+; RAM 256MB; VGA 32MB+; HDD 2,25GB; Windows 2000/XP.
ĐỀ NGHỊ	PIV 2 GHz hoặc AMD Athlon XP 2500+ trở lên; RAM 512MB; VGA 128MB Geforce Ti4800 SE trở lên.

đấu súng Viễn Tây vậy. Nhanh chưa chắc đã thắng, bạn cần có một cảm nhận nhịp tốt để có thể thành công trong những pha tranh chấp này.

Bên cạnh những pha biểu diễn kỹ thuật cá nhân điêu luyện, những người muốn chơi FIFA giỏi còn phải giỏi trong chiến thuật tấn công. Hệ thống chuyền bóng trong bản này không khác biệt nhiều so với bản 2005, ngoại trừ những pha chuyền bổng ngày càng tự do và thoáng hơn. Tốc độ "lên lực" phụ thuộc khá nhiều vào vị trí bóng và chân cầu thủ, đôi khi rất nhanh nhưng lắm lúc lại chậm. Các cao thủ thích lối đá bổng sẽ mất khá nhiều thời gian để làm quen đấy, nhưng công sức bạn bỏ ra không uổng phí, bạn sẽ có một trong những vũ khí lợi hại nhất trên sân đấu. Cũng phải nói thêm rằng, đội hình trong FIFA 06 phong phú hơn bản 2005 nhiều, đồng thời cũng chắc chắn và khó xuyên thủng hơn. Các hậu vệ di chuyển khá hợp lý, tạo nên một "bức tường" vững chãi trước khung thành đội nhà. Khi đó, chuyền bổng là một lựa chọn đáng để cân nhắc lắm. Tấn công giờ đây không chỉ là chuyền hay rê dắt, nó phải là những pha kết hợp và sáng tạo thật sự. Hãy cho trí tưởng tượng của mình bay cùng quả bóng, biết đâu bạn lại tạo nên một pha bóng để đời. Theo một nghĩa nào đó, lối bóng đá của FIFA 06 đã mang nhiều tính nghệ thuật hơn, góp phần bổ sung cho phần thực dụng vốn rất truyền thống của dòng game.

Học tập dòng game NBA Live (cũng của EA Sports), FIFA 06 bổ sung một tính năng mới: khả năng thay đổi đấu pháp không cần dừng trận đấu. Nếu chơi bàn phím, bạn có thể dùng các phím NumPad (phím số bên phải bàn phím) 2, 4, 6, 8 và phím 5 để chỉnh chiến thuật chung của đội (gồm tấn công, phòng thủ hay bình thường). Với các phím này, bạn có thể thay đổi nhanh từ tấn công trực diện sang đá cánh, hay bất ngờ chuyển từ lối phòng thủ khu vực sang đá Pressing v.v... Sử dụng chiến thuật hợp lý trong từng tình huống có thể tạo ra thay đổi bất ngờ.

Điều thay đổi đáng giá cuối cùng của phiên bản 06 mà tôi muốn nhắc đến là



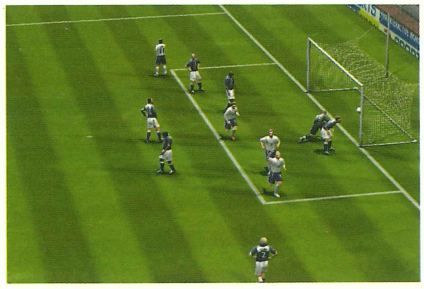
các tình huống bóng chết. Từ bỏ những thử nghiệm của phiên bản 2005, FIFA 06 quay lại với những pha phạt góc quen thuộc theo phong cách FIFA 2000. Một mũi tên để xác định hướng bóng, còn lực tạt mạnh hay nhẹ, bóng xoáy hay không, tất cả đều là cảm nhận của người đá. Mỗi lần đá phạt góc, người chơi có thể tạo ra một pha tạt nguy hiểm và thậm chí ghi những bàn thắng khiến đối thủ ngỡ ngàng. Còn sút phạt thì sao? Không còn quả bóng để chỉnh độ xoáy, không còn tiêu điểm nhắm góc sút, chỉ còn góc nhìn của cầu thủ. Di chuyển camera trái, phải hay thậm chí lên xuống, người chơi có thể tìm cho mình một góc ưng ý nhất để "bắn phá". Sẽ không còn những quả sút phạt "gần như giống hệt nhau" bởi giờ đây, đường bóng lắm khi còn làm bất ngờ cả người sút và vào lưới đẹp đến ngỡ ngàng!

ĐỒ HỌA: FIFA ĐÃ "LỘT XÁC" Ở BẢN 06

Chắc hẳn bạn rất háo hức chờ xem từng thay đổi trên màn hình của FIFA 06. Đó có thể là một trong 42 sân vận động danh tiếng nhất trên toàn thế giới được thiết kế hệt như phiên bản ngoài đời, hiện ra qua những góc camera đẹp nhất đặt trên cầu trường. Tiếp đó là phần giới thiệu các đội bóng, không có nhiều điều để nói, bởi nó hệt như những gì bạn thấy ở những trận C1 truyền hình trực tiếp vậy: vừa "long lanh" vừa đầy chất hiện đại. Khi các cầu thủ bước ra sân, tiếng nhạc cất lên hùng tráng, bất chợt bạn quên mình đang ngồi trước chiếc PC trên căn gác bé nhỏ và cứ ngỡ mình đang ở giữa sân Old Trafford rộng lớn.

Nhìn lên những khán đài chật kín khán giả có thể bạn hơi thất vọng vì được dựng hình 2D, nhưng bù lại, những diễn biến trong sân lại phong phú và được chăm chút hơn rất nhiều. Chẳng hạn, quần áo của các đội bóng được mua bản quyền từ Adidas và Umbro. Khuôn mặt cũng như dáng vẻ của các cầu thủ được cải tiến khá nhiều. Bạn có thể thấy bóng dáng... hơi ú của Rooney khi anh chàng dắt bóng, những pha sút xa mạnh mẽ đậm chất "tốt ti" (Totti) hay những quả "vẩy" cổ chân và chọc khe mang "nhãn hiệu" Kaka v.v... Tất cả đều rất riêng và ấn tượng.

FIFA không xây dựng những cầu thủ



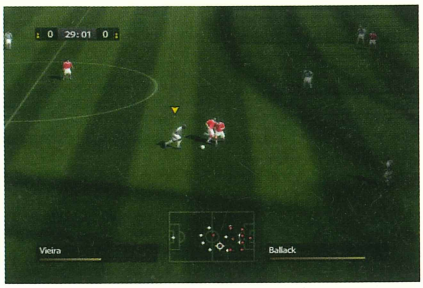
thông qua chất liệu (texture) mịn màng, mà tập trung vào việc dựng hình với nhiều đa giác hơn. Điều này, giúp các cầu thủ cử động "thoải mái" hơn trong nhiều tình huống. Chẳng hạn, việc ăn mừng bàn thắng của các cầu thủ (nếu ở bản 2005, chỉ những cầu thủ nổi tiếng có những pha ăn mừng riêng) ở phiên bản này, mỗi đội đều có một bản sắc riêng. Cách ăn mừng cũng bị ảnh hưởng bởi tỉ số trận đấu. Một bàn thắng gỡ hòa, tất nhiên sẽ vui hơn một bàn nâng tỉ số. Hay khi bạn đang bị dẫn trước, cầu thủ của bạn vừa ghi bàn vừa nhanh chóng lấy bóng đặt vào chấm giữa sân để tiếp tục trận đấu thật nhanh. Những điều tưởng như nhỏ nhặt nhưng lại thể hiện sự tinh tế của nhà sản xuất.

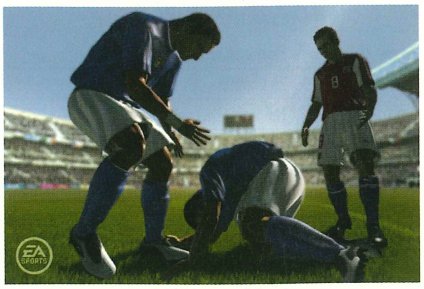
Với một tông màu mới, sáng và sắc hơn, đồ họa FIFA đã thật sự "lột xác" ở phiên bản 06 , trở nên đẹp và thật hơn rất nhiều. Chỉ có một chút điểm trừ ở phần chất liệu: hình còn khá nhiều răng cưa ở phiên bản PC và số cử động chưa nhiều lắm. Nhưng dù sao, cũng không ngăn được chúng ta cảm nhận sự "long lanh" trong hình ảnh của FIFA 06.

KHÔNG KHÍ BÓNG ĐÁ LUÔN SỐNG ĐỘNG

Bên cạnh những bản Xtrax được EA đặt riêng cho đứa con cưng của mình. Năm nay, FIFA còn có những đoạn âm thanh mới dành cho người chơi. Khi lướt qua menu của Game, âm thanh sôi nổi và hào hứng không kém gì những bản thrash hay dance. Hoặc những đoạn bình luận những pha bóng "khó có lần thứ hai", như cú sút xa từ 50m của David Beckham hay pha dắt bóng qua cả đội của huyền thoại Diego Maradona chẳng hạn. Do đó, không khí bóng đá của FIFA 06 luôn sống động trong từng khoảnh khắc.

Về phần bình luận viên, kỳ này sẽ là Clive Tydsley và Andy Gray. Clive Tydsley, người đóng vai trò bình luận chính các tình huống của trận đấu, luôn thổi bùng bầu không khí với giọng bình luận đầy hào hứng của mình. Trong khi đó Andy Gray, người thay thế Ally McCoist, lại có những nhận xét sắc sảo và ngắn gọn, không hề làm gián đoạn diễn biến mà còn tô đậm thêm ấn tượng của người xem với từng pha bóng hay trên sân cỏ ảo.





"MANAGER MODE"

Nếu bạn chơi FIFA 06 một mình, chắc hẳn đây là phần được quan tâm nhất. Nếu đã từng chơi qua mục Career ở bản 2005, thì bản tiếp theo này cũng tương tự. Điều khiến tôi ngạc nhiên là có khá nhiều thay đổi ở bản FIFA 06 này: những vấn đề gây khó chịu ở phiên bản năm ngoái, giờ đã được thay đổi theo yêu cầu của các fan. Bạn sẽ trải qua một sự nghiệp huấn luyện không ngắn hơn 15 năm, với khởi điểm là một đội bóng bất kỳ mà bạn chọn (trừ những đội bóng 5 sao, những nơi luôn yêu cầu rất cao về HLV). Điểm này giúp cho những người không có nhiều thời gian, có thể sớm điều khiển đội bóng mình thích, thay vì cứ phải "chật vật" leo lên từ những đội bóng hạng nhì hay ba. Nhưng đổi lại, nếu bạn chọn một đội bóng quá lớn so với kinh nghiệm của mình ở bước khởi đầu, sẽ rất khó khăn đấy.

Sau khi chọn những thông tin cá nhân cho nhà quản lý - HLV sẽ được chọn một đội bóng ở khu vực của mình. Làm quen với câu lạc bộ, bạn sẽ tiếp xúc với đội ngũ trợ lý. Bên cạnh những huấn luyện viên chuyên môn, bạn còn có một huấn luyện viên thể lực, người quản lý sân bóng, một tay "săn đầu người" và một chuyên gia đàm phán. Mỗi người đều có một vai trò không thể thay thế và có thể được nâng cấp, nhờ số tiền bạn có sau các trận đấu hay từ nhà tài trợ. Hãy thử đầu tư cho tay "săn đầu người", biết đâu bạn sẽ tìm được một tài năng trẻ vô danh cho tương lai thì sao?

VẤN ĐỀ QUAN TRỌNG CỦA NHÀ QUẢN LÝ

Tiền luôn là một vấn đề đau đầu cho những nhà quản lý ảo. Không chỉ mất tiền mua cầu thủ, bạn còn phải trả, tăng lương, hay thậm chí chấm dứt hợp đồng cũng cần đến tiền. Đồng thời, bạn phải có những khoản chi để nâng cấp đội ngũ, mở rộng sân vận động hay kiếm tìm những tài năng trẻ. Mỗi hoạt động đều có những mức chi khác nhau và hiệu quả cũng rất khác nhau. Vậy tiền ở đâu ra? Nguồn thu lớn nhất đội bóng nhận được từ tiền bán vé của những trận đấu và đặc biệt từ các nhà tài trợ. Những nhà tài trợ luôn "rào đón" bạn với những đề nghị hấp dẫn, tất nhiên bạn phải đạt được mục tiêu họ đề ra. Tiền nhiều mục tiêu sẽ càng cao, hãy "liệu cơm gắp mắm" hoặc bạn có thể thua lỗ.

Tuy nhiên, đối với bóng đá cũng như những môn thể thao khác, tiền không thể làm nên tất cả. Bạn phải bảo đảm mình vẫn được các cổ động viên ủng hộ và công việc vẫn tiến triển tốt. Bằng không, bạn sẽ bị sa thải. Bên cạnh thành tích của đội bóng, bạn nên chú ý đến quan hệ với báo giới nữa. Giải quyết vấn đề này nghe có vẻ dễ, nhưng đôi khi khá phức tạp.

Thế nhưng đó chưa phải là tất cả, bạn chỉ mới quản lý đội bóng, còn việc huấn luyện thì sao? Bạn có thể chọn đấu pháp cho từng trận đấu, lựa chọn cầu thủ... và bạn cũng luôn luôn phải để tâm đến Team Chemistry (tinh thần của đội bóng). Đội bóng của bạn có thể giàu và đầy những ngôi sao như Chelsea, nhưng đâu phải ai cũng có đủ khả năng thổi bùng lên tinh thần quyết thắng như ngài Jose Mourinho. Và nếu một khi chỉ số tinh thần này xuống quá thấp, đội bóng của bạn sẽ... tụt dốc không phanh. Kết cục thì bạn biết rồi đấy...

Với bản FIFA mới này, chế độ mô phỏng trận đấu cũng được cải tiến. Bạn có thể trực tiếp đấu hay xem qua những dòng chữ mô tả diễn biến trận, qua nhanh hay chậm để can thiệp vào trận đấu bất cứ lúc nào. Thậm chí, nếu đủ tự tin, bạn có thể chọn Quick Sim, chỉ hiện tỉ số cuối cùng của trận đấu. Khi ấy, mùa giải có thể sẽ trôi qua rất nhanh nếu bạn biết cách điều hành và huấn luyện hợp lý. Nhưng nếu không, kết quả ngược lại sẽ cực kỳ tồi tệ. Hãy cân nhắc kỹ trước mỗi quyết định, dần dần bạn sẽ thật sự trở thành một con "cáo già" trong làng bóng đá ảo đấy!

Nhìn tổng quát, phần Manager Mode của FIFA 06 vẫn chưa thể đạt đến mức chi tiết và độ khó như những game chuyên về quản lý bóng đá khác. Thế nhưng nó lại đáp ứng rất đầy đủ những nhu cầu của những ai muốn thử sức cùng đội bóng mình yêu thích trên những chiến trường khắc nghiệt nhất. Đồng thời, người chơi Manager Mode cũng có thể vượt qua các thách thức trong Challenge và mở khóa những đội bóng hay đồ vật bí mật của FIFA 06.

NHỮNG ĐIỂM CỘNG...

Một bản có dung lượng hơn 3 GB, chắc chắn sẽ mang đến nhiều thứ hơn là những trận đấu. Không nằm ngoài dự đoán, đầu tiên, một đoạn phim tập hợp những hình ảnh có thể nói là "bóng đá nhất". Kế đến là bộ sưu tập 10 bàn thắng, được coi là đẹp nhất trong bóng đá. Sau khi bạn bắt đầu đi sâu hơn vào từng ngóc ngách của trò chơi, bạn có thể tìm thấy một cuốn phim tài liệu về chặng đường dài hơn 10 năm của dòng game này. Một đoạn phim cho ta cái nhìn rõ ràng hơn về sự thay đổi của FIFA, gợi nhớ lại những ký ức về quá khứ, lúc đang cùng bạn bè chơi những bản FIFA rất sơ khai nhưng vui vẻ và hào hứng biết bao.

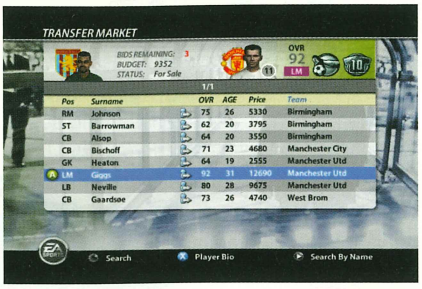
NHẬN ĐỊNH

Ưu

- Lối chơi tự do, uyển chuyển và nhiều sáng tạo hơn.
- AI được lập trình tốt và khá thông minh (đặc biệt ở chế độ Legend)
- Phần Manager Mode thử thách và cuốn hút.

KHUYẾT

- Thủ môn hơi chậm chạp trong các pha cản phá.
- Hệ thống sút chưa thật hoàn hảo.
- Một số lỗi lập trình ảnh hưởng tới quá trình chơi online.



Ngoài ra còn có Fan Shop: một kho tàng đồ sộ những đồ vật hay bí mật, chỉ mở (unlock) bằng những điểm kiếm được khi chơi. Đó là một bộ trang phục ẩn dành cho đội bóng hay những quả bóng nổi tiếng, nhưng biết đâu lại là những bản lý lịch trích ngang về những huyền thoại bóng đá như Eric Cantona chẳng hạn. Tất cả đều có thể tìm thấy ở phần Player Bio (lý lịch cầu thủ) này. Nhưng nhớ, phải kiếm đủ điểm để mở bí mật trước đã nhé!

EA lần đầu tiên xây dựng riêng hẳn phần "Tips and Hint" (Các kinh nghiệm và gợi ý). Trước đây, thay vì chỉ được đọc ở những lần chờ trước trận đấu, bây giờ bạn có thể vào phần này và tìm hiểu tất cả những thắc mắc về trò chơi. Có thể, mục này chưa đủ thỏa mãn mọi thắc mắc, nhưng quả thực nó rất đáng giá cho những ai lần đầu chơi FIFA.

FIFA 06 còn cho phép chỉnh nút đơn giản và nhanh hơn những phiên bản trước, đồng thời các bạn chơi Gamepad (tay cầm) có thể chọn điều chỉnh bằng D-Pad (phím mũi tên) hay cần Analog. Phần AutoSwitch (tự đổi người) cũng được gắn với từng thiết bị, thay vì cho từng bên Home hay Away như trước. Điều này, thật sự rất có ích cho những ai thường phải thi đấu với đấu thủ là người.

MỘT SỐ TRỞ NGẠI

Điểm trừ đầu tiên, đó là dung lượng game quá lớn (3,5 GB). Không hẳn là lớn, nếu so với nhiều game bây giờ, nhưng là một con số khổng lồ so với game FIFA trước. Điểm này, có thể là một trở ngại cho nhiều người muốn chơi FIFA. Tuy tốn nhiều dung lượng như vậy, nhưng cấu hình của trò chơi chỉ nhỉnh hơn phiên bản 2005 một chút không đáng kể.

Cộng đồng FIFA?

Bạn có thể chia sẻ niềm đam mê của mình với những người bạn tại box FIFA của diễn đàn Gamevn. Nơi đây là chốn tụ họp của những người yêu FIFA trên toàn Việt Nam, đồng thời cũng là nơi hội tụ các cao thủ mạnh nhất trong cộng đồng FIFA.

Địa chỉ truy cập: *http://www.gamevn.com/forum/forumdisplay.php?f=94*

Nặng nề nhất, là một số lỗi lập trình của game. Khá nhiều người "kêu ca" về khả năng tương thích của game với các bàn phím không dây, hay việc máy không ghi nhớ các nút đã chỉnh cho lần chơi sau. Những lỗi này đã được sửa trong bản patch đầu tiên của EA. Bên cạnh đó là vài lỗi khá tệ hại. Trong một số tình huống (không nhiều), những quả bóng ra ngoài vẫn được tính bàn hay như việc xác định sai cầu thủ ghi bàn. Tất nhiên, đây là một điều khó có thể chấp nhận cho những game thi đấu như FIFA và EA hứa sẽ có một bản patch sửa tất cả lỗi này trong thời gian sớm nhất.

LỜI KẾT

Đã 12 năm trôi qua, kể từ khi EA cho ra đời phiên bản đầu tiên của dòng game nổi tiếng này. Cho đến tận ngày nay, dòng game FIFA vẫn vững bước phát triển và ngày càng hoàn thiện hơn. Sự ra đời của FIFA 06 đánh dấu một chặng đường dài đã qua, đồng thời cũng là một bước ngoặt chuyển mình của trò chơi trước sự cạnh tranh ngày càng khốc liệt giữa các game bóng đá. Tôi tin, bạn sẽ không hối hận khi có thêm FIFA 06 trong bộ sưu tập game đá banh của mình.

TẠ NAM ANH
namanh206@gmail.com

ASRock
www.asrock.com

K8NF4G - SATA2
- Chipset nForce 410MCP
- GPU Geforde 6100
- Support CPU AMD Althon 64/ Sempron SKT 754

+

COOLER MASTER
the best Heatsink

Cooler Master Hyper 6+

+

AMD

AMD Sempron 3000+/3300+ SKT 754
(Extreme Saving)

Combo Kit AMD Sempron 3000+ = 185 USD
Tiết kiệm : 12 USD

Combo Kit AMD Sempron 3300+ = 199 USD
Tiết kiệm : 18 USD

Overclocked Kit AMD Sempron 3000+@ 3600+ = 190 USD
Tiết kiệm : 32 USD

Overclocked Kit AMD Sempron 3300+@ 4000+ = 240 USD
Tiết kiệm : 42 USD

Tất cả sản phẩm Overclocked Kit đều được CTY Việt Quang bảo hành 1 năm

VIETQUANG Technology Company
your innovation IT distributor

Technical Support :
- AMTECH-An Minh Information Technology
  Điện thoại: 8321634
- Cửa hàng Trường Thịnh
  Điện thoại: 8365418

Mặc dù xét về thâm niên và mức độ thành công trên làng game, xê-ri Dragon Quest (Dragon Warrior) của Enix không hề kém cạnh các bạn đồng trang lứa như Final Fantasy, Chrono Trigger, Lunar... Tuy nhiên, rào cản ngôn ngữ ra khiến tên tuổi của dòng game này hầu như chưa vượt qua khỏi biên giới của "xứ sở mặt trời mọc" để đáp chân lên các thị trường đầy tiềm năng như Bắc Mĩ, châu Âu.

Mãi đến khi phát hành phiên bản tiếng Anh của Dragon Warrior I, II và III trên Gameboy Color của Nintendo (2000, 2001), dòng game này mới bắt đầu được các fan thể loại nhập vai để mắt đến. Tuy nhiên, do mức độ phủ sóng chỉ bó hẹp trên "hệ cầm tay" nên sự ảnh hưởng và phổ biến của game vẫn chưa thật sự sâu sắc. Rồi Dragon Warriors VII ra đời trên hệ PS (2001), nhưng trong khi gameplay và mạch truyện đầu tư tốt thì nền đồ họa quá "khiếm tốn" so với các "bạn diễn toàn năng" (Chrono Cross, FF IX) nên xê-ri này tiếp tục lận đận trên con đường chinh phục game thủ.

Sau khoảng thời gian dài "biệt tích" kể từ khi Enix sát nhập cùng Square Soft, nhiều fan được một phen chộn rộn và thấp thỏm khi Square Enix hé mở về việc phát hành Dragon Quest VIII vào cuối năm nay. Tuy nhiên, việc phát triển game được sang tay cho "Level 5", studio khá thành danh qua Dark Cloud 1&2. Liệu dòng game này có thật sự khởi sắc khi được "nhào nặn" trong tay chủ mới. Hãy thử tìm câu trả lời khi bạn đặt chân vào xứ sở huyền diệu của Dragon Quest VIII.

KHỞI NGUỒN

Chuyện kể rằng, tại vương quốc Trodain, trong lâu đài của vị vua đáng kính Trode có cất giấu cây vương trượng bị phong ấn lâu ngày. Tương truyền, nếu ai sở hữu được sức mạnh của vương trượng này, kẻ đó có khả năng "dịch chuyển càn khôn". Chính sự hấp dẫn này làm mê hoặc tên hề Dhoulmagus khiến hắn không khỏi khao khát được đến ngày gỡ bỏ phong ấn cho cây vương trượng kia. Ngày định mệnh ấy cuối cùng cũng đã tới, với quyền lực có được, hắn lập tức biến vạn vật xứ Trodian thành tượng đá. Đức vua Trode và công chúa Medea xấu số bị hắn phù phép trở thành quái vật dị hợm và bạch mã. Điều kì lạ là lời nguyền mà Dhoulmagus gây ra lại không có tác dụng đối với chàng lính gác vô danh, nhân vật chính của chúng ta. Với trách nhiệm của một bề tôi trung thành, chàng dũng sĩ vô danh lên đường cùng với vua Trode và công chúa Medea, hy vọng tìm được nơi ẩn náu của tên hề Dhoulmagus nhằm xóa bỏ lời nguyền mà hắn đã gây ra...

HẤP DẪN TỪ CÁCH CHƠI

Không như đại đa số các game nhập thường làm người chơi lúng túng với hàng tá nhân vật để chọn lựa, thâu nạp;với game này, suốt hành trình chơi, các game thủ chỉ quản lý "party" cố định bao gồm bốn nhân vật trung tâm: chàng hiệp sĩ vô danh trầm lặng, "thảo khấu" Yangus bốc đồng thích sinh sự, cô gái Jessica duyên dáng và hiệp sĩ hào hoa Angelo. Có lẽ bạn đang cho rằng việc cố định nhóm chơi ngay từ ban đầu sẽ gây nhàm chán? Điều này có lẽ đúng với một số trò chơi nhưng với DQ VIII thì lại khác.

Tuy áp dụng cách đánh theo lượt như nhiều game nhập vai ăn khách khác trên thị trường nhưng thay vì áp đặt chung một loại vũ khí cố định cho từng nhân vật, DQ VIII lại cho phép người chơi tùy biến nhân vật yêu thích của mình theo nhiều hướng khác nhau. Mỗi nhân vật bạn điều khiển sẽ có bốn loại vũ khí khác nhau để sử dụng: kiếm, búa, gậy phép, cung. Bạn sẽ có cơ hội thiện hoàn các kĩ năng này thông qua việc phân phối lượng điểm thưởng sau mỗi lần lên cấp vào các nhánh kĩ năng đạt được. Tất nhiên, với kinh nghiệm học được cho mỗi

DRAGON QUEST VIII	
PHÁT HÀNH	Square-Enix
PHÁT TRIỂN	Level 5
THỂ LOẠI	Nhập vai
NGÀY PHÁT HÀNH	15/11/2005
ESRB	Teen
DUNG LƯỢNG	1DVD
HỆ MÁY	PS2

loại vũ khí, bạn sẽ ra chiêu nhiều công lực hơn mức bình thường, hoặc mở khóa các tuyệt kĩ "độc quyền" cho loại vũ khí đó. Điển hình như lưỡi hái có thể giúp Yangus có thể vừa tấn công vừa "steal" các món đồ hiếm. Boomerang dù khá hữu hiệu trong những trận giáp chiến với số đông, những trận đánh "boss"; kĩ năng sử dụng kiếm thành thục của chàng hiệp sĩ vô danh sẽ giúp bạn giải quyết trận đấu nhanh gọn hơn.

Nhằm tạo nét khác biệt cho từng nhân vật, ngoài bốn nhánh kĩ năng cho từng loại vũ khí, người chơi còn có thể phát huy các sở trường của các nhân vật bằng cách nâng cấp các nhánh đặc trưng. Tiêu biểu như "Sexy appear" của Jessica có thể khiến kẻ thù chao đảo, đờ đẫn bởi lẽ chúng đang ngất ngây với cái hôn gió "Blow Kiss" mà cô ta trao tặng. Trong khi đó, với kĩ năng học được "Nose for Treasure" từ nhánh "Humanlity" của mình, Yangus có thể giúp nhóm khoanh vùng dễ dàng vị trí của các kho báu lưu lạc trên bản đồ mà mắt thường khó có thể phát hiện...

Để giải tỏa bớt căng thẳng cho người chơi trên hành trình dài đầy vất vả, Dragon Quest VIII còn vô số bí mật để bạn khai phá, mò tìm khắp thế giới huyền ảo này. Bạn có thể trở thành nhà "giả kim" tài năng thông qua việc phục chế, pha trộn nhiều món đồ chơi với nhau bằng chiếc lò luyện "Alchemist Pot", thử vận may trở thành triệu phú tại Casino; hay giành những phần thưởng có giá trị tại giải đấu danh tiếng "Monster Arena" hoặc lùng xục các "Mini Medal" ẩn trên suốt hành trình. Chính vô số các "tiểu tiết" đầy hấp dẫn này đã giúp Dragon Quest VIII từng bước vững chãi chinh phục bất cứ fan nhập vai chính hiệu nào với những đòi hỏi khắt khe.

ĐỒ HỌA ÂM THANH

Khắc phục những thiếu sót không đáng có từ phiên bản trước, Level 5 đã mạnh dạn "lột xác" cho Dragon Quest VIII khi đây là phiên bản đầu tiên của dòng game này chuyển từ thế giới 2D "kém sinh động" sang thế giới 3D rực rỡ đầy màu sắc. Nếu từng một thời cuồng nhiệt với Chrono Trigger trên hệ máy hay bộ truyện Dragon Ball (7 viên ngọc rồng) bạn sẽ nhanh chóng nhận ra nét vẽ sống động, ngộ nghĩnh "khó lẫn vào đâu được" của bậc thầy tài hoa Akira Toriyama. Từ những thảo nguyên xanh mơn mởn chen chân giữa các dãy núi cao trùng điệp tới ánh đèn khuya hắt hiu từ những lớp nhà cổ kính khi màn đêm bắt đầu buông phủ đều được thể hiện lung linh, huyền ảo khiến bạn không khỏi lưu luyến, chạnh lòng khi hành trình bắt đầu đi vào những hồi kết.

Không chỉ đầu tư xuất sắc cho phần ngoại cảnh, Dragon Quest còn tạo sức hút nhờ mô hình, chi tiết của nhân vật qua khả năng tưởng tượng tuyệt vời của Akira Toriyama. Độc đáo nhất có thể kể đến các chủng loại quái vật khá phong phú được thiết kế hơi "cổ quái" khiến bạn không khỏi bật cười mỗi khi đụng trận: "cá xấu bờm sư tử", "thảo khấu gà cồ", "những tán cây già biết nhảy múa" v.v. Những bản nhạc nền du dương được dàn dựng công phu, âm lồng tiếng biểu cảm đã tôn thêm các giá trị vốn có của trò chơi.

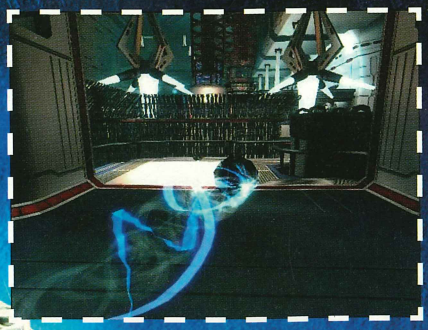
LỜI KẾT

Với nền đồ họa hoành tráng cùng hệ thống gameplay được xây dựng khá tốt, Level 5 đã thật sự mở sang trang sử mới cho dòng game được xem là khá "lận đận" này. Trong khi chờ diện kiến Final Fantasy XII hay Rogue Galaxy, hãy thu xếp để tham gia chuyến hành trình vào miền đất hứa Dragon Quest VIII, một trong những tựa game nhập vai sang giá nhất năm 2005.

ĐĂNG MINH

XBOX

ĐIỆP VỤ TẠI BRENGA



AEON FLUX

TEEN T CONTENT RATED BY ESRB

AEON FLUX	
PHÁT HÀNH	Majesco Games
PHÁT TRIỂN	Terminal Reality
THỂ LOẠI	Hành động/Phiêu lưu
NGÀY PHÁT HÀNH	15/11/2005
ESRB	Teen
DUNG LƯỢNG	1DVD
HỆ MÁY	PS2-XBOX

Sự thành công của những tựa game "ăn theo" phim ảnh ngày càng xuất hiện nhiều, tiêu biểu như The Chronicles of Riddick, Lord of the Rings. Hệ quả trên cho thấy, các nhà phát triển game đã khai thác và đầu tư có chiều sâu hơn thay vì chỉ chạy theo lợi nhuận và "gối đầu" lịch phát hành game như trước đây. Năm nay, cũng là một năm khá khởi sắc cho các game loại này khi lần lượt các "ông lớn" King Kong, The Hulk, The Matrix: Path of Neo đều được phần lớn giới hâm mộ rộng tay chào đón. Song song với những tên tuổi lớn được đề cập trên, tuy xuất hiện kém ồn ào, rình rang hơn nhưng Aeon Flux, game dựa theo xê-ri hoạt hình trình chiếu trên MTV và được đưa lên màn ảnh rộng vẫn để lại ấn tượng đẹp.

TÌNH HAY LÝ

Aeon Flux lấy bối cảnh là thế giới 400 năm trong tương lai, bị hoành hành bởi dịch bệnh đang lây lan khắp nơi. Nơi an toàn duy nhất chưa bị ảnh hưởng của trận "đại dịch" chính là Brenga. Vùng đất nằm dưới sự cai trị độc tài và ích kỉ của tay tiến sĩ Trevor Goodchild. Được huấn luyện trở thành sát thủ chuyên nghiệp và phục vụ cho quân khởi nghĩa Monican, Aeon Flux được giao nhiệm vụ truy sát Trevor Goodchild, nhưng trớ trêu thay đó lại là người mà cô cảm mến bấy lâu. Vòng quay lẩn quẩn giữa lý trí và tình cảm của Aeon khởi đầu từ đó…

ĐỦ CHẤT "ACTION"

Được đào tạo trở thành sát thủ chuyên nghiệp luôn phải chuẩn bị sẵn sàng tình huống xấu huống nhất nên Aeon được trang bị khá bài bản bằng những thế võ nhằm áp chế kẻ thù như đỡ đòn, lộn người bay đá,… Ngoài ra, để thể hiện các đòn độc thủ cao cấp cũng như đẹp mắt hơn, Aeon có thể bay người kẹp cổ đối phương để hồi phục HP hay hất tung chúng ra khỏi không trung hoặc vào các ổ mìn di động được bố trí trên đường đi. Ngoài các "bài quyền" đẹp mắt, đúng kiểu "assassin" chuyên nghiệp, Aeon cũng được trang bị khẩu súng cơ động FUG (Flux Universal Gun), có khả năng sử dụng cùng lúc bốn loại đoạn khác

Unbeatable Price

X800 GT EVO

High-End performance

FX9550

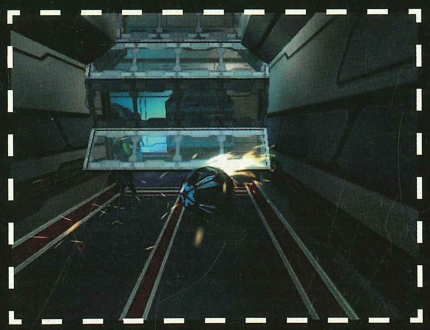
Get more...

FX9250

VIETQUANG Technology Company
your innovation IT distributor
Tel: (84-8) 8258563
www.vietquang.com.vn
www.banleong.com.sg
BAN LEONG TECHNOLOGIES LIMITED

nhau. Tuỳ theo loại đạn bạn trang bị thông qua các phím nóng trên D-pad, người chơi có thể thưởng thức công năng đa nhiệm của món đồ chơi này. Đạn Flechettes bắn liên thanh khá hữu hiệu trong việc đối phó kẻ địch có lớp giáp mỏng dễ vỡ. Magma Rounds tương tự như "shotgun", rất đột phá trong cự ly gần. Zingers lại tỏ ra cực kì hữu dụng trong những cuộc chạm trán với quân địch áp đảo bởi khả năng "xuyên táo" hàng tá đối thủ trong nháy mắt. Cuối cùng là Soundwave với sức công phá cực mạnh có thể đưa tiễn bất kì đối thủ nào chỉ với cú khai hỏa chính xác. Tất nhiên, để hạn chế việc người chơi lạm dụng, lượng đạn dược qua từng cảnh chơi được phân phát khá "cô đọng". Vì vậy, bạn nên "liệu cơm gắp mắm" nếu không muốn gặp tình cảnh khi cần lại phải thiếu thốn bộn bề!

Đan kết những pha giáp chiến tay đôi, đọ súng khốc liệt, game cũng đan xen những màn giải đố, leo trèo vốn được xem là "tố chất" quyết định khá nhiều đến thành công của game hành động, phiêu lưu. Aeon có thể "bích hổ du tường", khom người lộn nhào qua các góc kẹt, thậm chí đu mình qua lại các thanh vịn luôn di chuyển, hoặc qua các mép tường cao luôn phừng phực tia lửa điện. Thú vị và độc đáo nhất trò chơi là những lúc Aeon trổ tài "hacker" đột nhập vào các cơ quan an ninh của địch. Gọi là "hacker" cho sang, nhưng công việc chỉ "cô gọn" trong việc di chuyển các viên bi Orbs đi qua các điểm checkpoint và hạ cánh chính xác đến nơi an toàn. Thoạt nghe khá đơn giản, nhưng càng về sau các hành trình di chuyển ngày càng lắt léo, phức tạp lại còn vô số bẫy lazer, mìn tự kích hoạt,... không khỏi khiến người chơi run tay và "nuốt nghẹn" vì sơ sẩy đáng tiếc khi cách đích đến không còn bao xa.



ƯU VÀ KHUYẾT

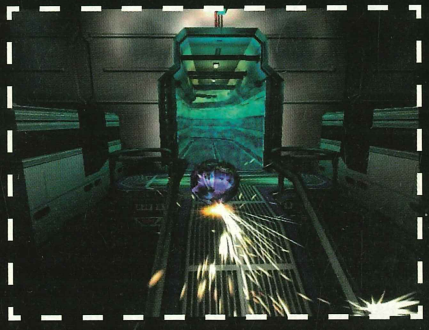
Phần AI của các nhân vật máy vốn được xem khá "ngáo" trong Blood Rayne 2 trước đây với sở thích "lấy thịt đè người" giờ đây đã được tu chỉnh. Chúng chào đón người chơi khá thận trọng với trang bị khiên đỡ, dùi cui điện, hoặc lợi dụng các ụ súng máy tự động, các đồng minh trang bị giáp dày và hoả lực mạnh để mồi chài người chơi lọt bẫy. Nguy hiểm nhất là những cú đỡ và phản đòn phối hợp rất hiệu quả có thể "nướng chín" của bạn cả thanh máu nếu bạn khinh thường chúng.

Được dùng chung bộ engine Infernal do chính tay Terminal Reality "đặc chế" cho Bood Rayne 2 trước đây, tuy chưa đến mức khiến người chơi phải suýt xoa như đang ở trên thiên đường nhiệt đới Paradise, địa ngục "tăm tối" trong Doom 3 nhưng nhìn chung động tác của Aeon được thực hiện khá mềm mại, nhịp nhàng thể hiện đúng bản chất nhanh nhẹn, thoăn thoắt của một sát thủ có cỡ. Trò chơi vẫn còn những lỗi vụn vặt có từ phiên bản Blood Rayne như hiện tượng mất kiểm soát Aeon mỗi khi lỡ đặt chân vào những góc tường hẹp vô hình trên đường đi. Bên cạnh đó các hiệu ứng cháy nổ cũng được "gia cố" khá tỉ mẫn. Ấn tượng nhất là mỗi khi Aeon khai hỏa từ một ụ súng máy, đón đầu được hướng bay của các phi hạm của địch: chúng bắt đầu bốc cháy và phát nổ trên không khá đẹp mắt. Tuy nhiên điều đáng tiếc là phần lồng tiếng, dù được quảng bá là do diễn viên nổi tiếng Charlize Theron (diễn viên chính trong phim Aeon Flux, từng được giải Oscar với phim Monster) đảm nhận lại hầu như không tạo được ấn tượng gì từ đầu đến cuối game.

LỜI KẾT

Tuy chưa tỏa sáng đến độ khiến game thủ phải mất ăn, mất ngủ thấp thỏm chờ đợi nhưng Aeon Flux đã hoàn thành tốt sứ mạng khi thể hiện thành công con đường từ phim ảnh đến video game. Nếu muốn phiêu lưu, hành động với đầy đủ các yêu cầu như chạy, nhảy, giải đố,... bạn có thể tìm đến Aeon Flux của Terminal Reality để "tập thể dục".

KIM VŨ

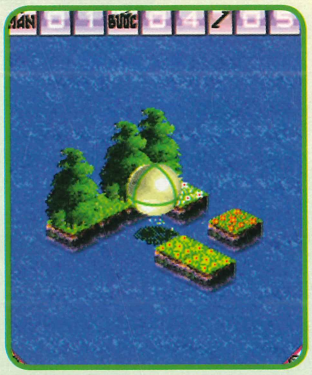


Mobile Games 2005:

Người chiến thắng, kẻ "lỡ bước"

Trong cuộc cạnh tranh gay gắt như giải lập trình game và ứng dụng Mobile Games 2005, thắng bại phải được phân rõ để định công, trao giải. Nhưng ngoài 6 người chiến thắng lọt vào vòng chung kết, còn có những kẻ "ngậm ngùi" nhưng vẫn kiêu hùng với phong cách riêng. Thế Giới Game giới thiệu với bạn đọc những trò chơi "hàng Việt Nam chất lượng cao" này.

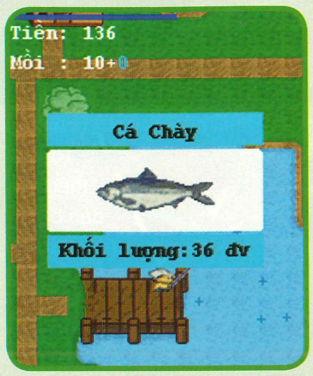
Hoa Đất: tác giả Nguyễn Đăng Quang



Đây là trò chơi có đồ hoạ đẹp mắt nhất MBG 2005. Bạn điều khiển một quả bóng lớn lăn trên một hay nhiều đảo nhỏ giữa biển cả bao la sóng vỗ. Nhiệm vụ của trò chơi là làm cho tất cả hoa đều nở, với điều kiện bóng chỉ được lăn trong số lần cho trước. Khi không gặp đất liền, bóng sẽ tự nhảy qua. Bóng không nhảy khi có cây mọc bên kia bờ. Khi đứng yên tại chỗ, bóng nhảy cách 1 ô. Khi bắt trớn, bóng nhảy cách 2 ô. Khi tất cả hoa đều nở và số bước đi bằng số bước quy định thì qua màn.

Mùa Thu Câu Cá: tác giả Nguyễn Ngọc Tú

Đây là trò chơi "thư giãn" nhất của MBG 2005. Đặc biệt, nhạc nền được tác giả tự sáng tác nghe khá hay. Không có gì sướng bằng phần thưởng là những chú cá to bự mỗi khi bạn giật câu và cũng thật "tức điên" khi kéo phải bịch rác, rong rêu lục bình hay chỉ thấy lưỡi câu trống trơn vì cá đã rỉa hết mồi. Cách chơi đơn giản: bạn chọn địa điểm (đứng trên cầu, ven bờ sông...) và thả câu. Các con cá là các dấu cộng di chuyển xung quanh điểm thả câu: cá màu xanh đã no mồi, cá màu vàng hơi đói và đang thăm dò mồi, cá màu đỏ đang đói mồi. Khi cá đớp, điện thoại sẽ rung, màn hình sẽ hiển thị dấu hiệu ?!!? Còn chờ gì nữa, hãy giật cần. Nếu bạn chán câu ở vùng này, hãy đến trạm xe buýt và di chuyển sang vùng khác để câu cá.



Lục Vân Tiên (LVT) và Lục Vân Tiên Truyền Kỳ

LVT của nhóm ESDG tập trung thể hiện trích đoạn Lục Vân Tiên cứu Kiều Nguyệt Nga, vốn là một trong những trích đoạn hay và có ý nghĩa nhất của tác phẩm. Trong trò chơi, bạn sẽ hóa thân vào nhân vật Lục Vân Tiên mặt chữ điền, hào hiệp, dũng cảm, xả thân chống lại bọn cướp Phong Lai, cứu giúp người dân lương thiện và cuối cùng đánh gục tên tướng cướp Đỗ Dự, giải thoát Kiều Nguyệt Nga. Nếu bạn cứu giúp dân làng thì họ sẽ vác gậy ra giúp bạn đánh cướp. Nhóm ESDG đã đầu tư khá nhiều công sức để có

Tiếc quá... game ơi!

Trong nhóm những trò chơi không lọt vào vòng chung kết MBG 2005, các trò dưới đây đều chạy ổn định, chỉ có điều mỗi game đều bị "vịn" bởi vấn đề bản quyền hay ý tưởng sáng tạo hoặc không được Hội Đồng Giám Khảo cho đủ điểm để đi tiếp.

BombermanX: nhóm Thinksmall (Phạm Thái An, Trần Quốc Thắng)

Bạn đóng vai một nhân vật đi đặt bom để tiêu diệt 6 loại quái vật. Trong suốt 10 vòng chơi, bạn có thể lấy thêm đồ chơi để tăng cường máu, đồ đỡ, tốc độ, mức sát thương của bom. Trò chơi, lấy ý tưởng từ Bomberman trên hệ máy Nintendo, chạy ổn định với 256 màu, ứng dụng các tính năng lưu trữ RMS, rung (vibrate), âm thanh dạng mmf.

Lập Nghiệp: tác giả Vũ Ngọc Huấn

Chơi mà vẫn "mần ăn". Bạn khởi nghiệp với một số vốn ít ỏi và bắt đầu buôn hàng chuyến tại Hà Nội, Hải Phòng, Đà Nẵng và TP.HCM. Tiền lãi chính là sự chênh lệch giá giữa các ngày và các vùng. Mặc định việc đi lại giữa các vùng mất 1 ngày, nhưng nếu muốn đi đến Đà Nẵng hay TP Hồ Chí Minh, bạn cần phải mua thêm các phương tiện như ô tô thể thao, ô tô tải... Giá cả các mặt hàng sẽ thay đổi không theo qui luật (nhưng có chu kì). Tuy nhiên, khi đã là tay buôn sành sỏi, bạn sẽ biết giá cả như thế nào. Ngoài ra, báo đài sẽ cung cấp thông tin "nóng" về những rủi ro và cơ hội kinh doanh. Khi bạn muốn "đánh quả" lớn, nhưng số tiền hiện có lại không đủ, bạn có thể vay thêm ngân hàng với mức lãi suất nhất định. Sau khi kết thúc 30 ngày chơi, số tiền bạn có chính là kết quả của trò chơi.

một trò chơi đậm chất dân gian Việt Nam. Các chiêu thức của LVT và cướp đều có tên tuổi hẳn hoi, như chiêu "Tảo thiên cước" của LVT hay "Loan đao đoạt mệnh" của cướp Phong Lai. Trò chơi có phần hướng dẫn luyện võ cho LVT rất thân thiện.

Nếu như LVT của ESDG tập trung vào các thế võ thì chiêu thức của LVT truyền kỳ của GameDevBKIT (GDB) tập trung vào hiệu ứng của các tuyệt chiêu. Hệ thống người và vật của trò chơi khá phong phú: vua, cụ già, hổ dữ, ngựa, Trịnh Hâm, cướp Phong Lai và giặc Ô Qua. Tuy nhiên, trước khi có thể đối đầu với kẻ địch, LVT phải vượt qua hàng loạt các loại bẫy trên đường đi: lửa, bẫy, thuốc nổ, gai nhọn. Nhiều đoạn đường đòi hỏi người chơi phải nhanh trí biết kết hợp các yếu tố trong game để đưa LVT đi tiếp, như đẩy các thùng gỗ để lấy chỗ nhảy sang bờ sông bên kia đi tiếp.

Little Soldiers: tác giả Võ Quỳnh Lâm

Lấy ý tưởng từ trò chơi Commandos nói về những người lính đặc công trong Thế Chiến II, trò chơi giao cho bạn 4 lính đặc công: lính súng máy, lính đặt bom, lính bắn tỉa và điệp viên. Tùy tình huống, bạn sẽ chọn nhân vật phù hợp để thực hiện nhiệm vụ (mỗi màn bạn được điều khiển tối đa 2 lính). Âm thanh của trò chơi nổi bật, kết hợp với từng bước đi chuyển cùng tiếng súng, bom nổ "tõ" đậm chất hành động cho Little Soldiers.

Đua xe F0: tác giả Huỳnh Nguyễn Huy Sinh

Đậm chất Việt Nam hiện đại, đua xe F0 biến cuộc đua thành cuộc sống. Tác giả trình bày trong phần hướng dẫn chơi: "Đua xe công thức 0, nghĩa là không có công thức nào".

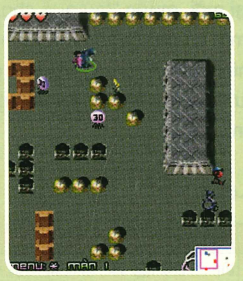
8 nhân vật mang những cái tên ngộ nghĩnh rất Việt Nam như cá sấu, chuột mập... Cách chơi vui nhộn: ném keo dính chuột để níu chân đối phương; nếu hết xăng hãy cố đến các cây xăng chính hiệu chứ đừng mua ở các "cây xăng cục gạch" giá mắc gấp rưỡi; và nếu muốn thử vận may bạn có thể mua vé số "mua nhiều trật nhiều, mua ít trật ít". Không chỉ đơn thuần đua xe, mỗi vòng chơi còn là một chặng đường phiêu lưu mạo hiểm vui nhộn. Để chiến thắng, người chơi không những phải nhanh tay, lẹ mắt mà còn phải tích góp một số vốn kha khá để nâng cấp xe (tốc độ, bình xăng, thắng...) và mua vũ khí (bom, đạn, keo dính chuột...). Game có 2 chế độ chơi là giải vô địch và luyện tập (để làm quen bản đồ và kiếm tiền đóng lệ phí tham dự giải vô địch).

Tất cả các trò chơi trên đều thỏa mãn yêu cầu của MBG 2005 chạy tốt trên điện thoại Samsung E730. Tuy nhiên, một số trò chơi có thể chạy tốt trên nhiều máy đời cũ hơn và các máy có kích cỡ màn hình khác nhau. Bạn đọc vào www.samsungmobilegames.com.vn để biết thêm thông tin kỹ thuật và download các trò chơi này miễn phí.

Cuộc thi Viết trò chơi & ứng dụng cho điện thoại di động được tổ chức tại Việt Nam với tên gọi Mobile Games 2005, do công ty Công nghệ Di động FPT (FPT Mobile), cùng các nhà đồng tổ chức - Tạp chí Thế Giới Vi Tính - PC World Vietnam, Báo Tuổi Trẻ, Công ty Thông tin di động VMS-Mobifone. Cuộc thi được công ty điện tử Samsung Vina tài trợ và được Diễn đàn JavaVietnam hỗ trợ kỹ thuật.

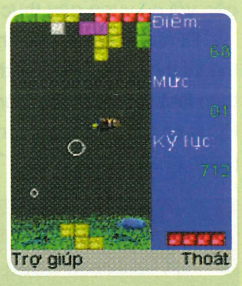
PHI QUÂN

Câu chuyện đồ chơi: tác giả Bùi Văn Triều

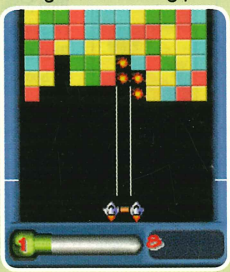


Đây là một game được lập trình tốt, đạt mức chuyên nghiệp nhưng "vi phạm bản quyền". Tác giả biết nhưng "không dừng" được vì mê các nhân vật trong phim Monster Inc. Tuy nhiên, không vì thế mà bạn không thể bước vào thế giới đồ chơi, đóng vai nhân vật gấu bông KIDDY, đi giải cứu cô bé BOO bị lạc trong thế giới đồ chơi quái vật, chống lại kẻ thù và đưa cô bé về nhà. Gấu bông KIDDY biết di chuyển, ném tuyết, làm đối phương bị đóng băng. Ở mỗi màn, bạn phải đi đến nơi giấu cô bé và đưa cô bé đi. Lúc đó chìa khóa vàng và cánh cửa thần kỳ sẽ xuất hiện. Lấy được chìa khóa, hãy đưa cô bé đến cánh cửa thần kỳ, cô bé được trở về nhà và kết thúc màn. Trên đường đi sẽ có rất nhiều phần thưởng dành cho bạn. Nhưng đừng quên tránh xa đối phương là các quái vật độc ác. Chỉ cần chạm phải bọn chúng, bạn sẽ mất mạng!

Underwater Tetris và MobiTrix



Trong cả một series các trò chơi lấy ý tưởng từ các trò chơi xếp gạch và xếp thuốc kinh điển nộp cho MBG 2005, hai trò chơi dưới đây nổi bật với chút sáng tạo, cho bạn nếm "rượu mới" trong "bình cũ". Underwater Tetris, của nam sinh viên trường ĐH Sư Phạm TP.HCM Nguyễn Thanh Hà, xếp gạch trong môi trường nước: thay vì rơi xuống thì các khối gạch nổi lên trên. Còn MobiTrix của Huỳnh Phương An cho phép bạn "bắn" gạch. Các ô gạch sẽ rơi từ trên xuống, bạn chọn các loại gạch (hoặc số) thích hợp phía dưới bắn lên, nếu các ô cùng loại liên tiếp lớn hơn 5 sẽ ăn điểm. Trong trường hợp chọn số, nếu trùng với tổng số các ô cùng loại liên tiếp sẽ ăn điểm. Trò chơi hỗ trợ tiếng Việt và tiếng Anh.



TIGER WOODS PGA TOUR 06

TAY GOLF CỰ PHÁCH

EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB

Đến hẹn lại lên, cứ vào dịp cuối năm, EA Sports lại nâng cấp hàng loạt game thể thao: Madden, NHL, FIFA, NBA Live... Và sẽ thật thiếu sót nếu không nhắc đến game đánh golf mang tên siêu sao Tiger Woods, với phiên bản mới nhất vừa phát hành vào tháng 9: Tiger Woods PGA Tour 06 (TWPGAT 06).

Đến với phiên bản này, ngoài việc "hóa thân" vào các tay đánh golf nổi tiếng có sẵn, bạn còn có thể tự tạo nhân vật riêng. Các tùy chọn "hình thể" cho nhân vật khá phong phú và chi tiết. Bạn có thể "thay da đổi thịt" cho nhân vật từ mắt, mũi, tóc, tai cho đến vóc dáng, trang phục... Tiếp đến, công việc của bạn là luyện tập và đăng ký tham gia tranh tài tại các giải đấu lớn mà trọng tâm là loạt giải PGA Tour.

Xét về cách chơi, TWPGAT 06 chơi khá đơn giản: chỉ cần đẩy banh vào lỗ với số lần vung gậy ít nhất là chiến thắng. Nhưng để trở thành một tay golf cừ khôi không đơn giản chút nào. Bạn phải luôn quan sát địa hình xung quanh, cộng với các yếu tố như gió, độ dày cỏ hay chướng ngại vật như hố cát, hồ nước... để chọn gậy đánh cho phù hợp (sơ sơ chỉ có... 14 loại gậy thôi!). Những yếu tố trên cũng liên quan đến độ khó của trò chơi mà bạn có thể thiết lập. Ở chế độ dễ nhất, game sẽ hỗ trợ cho bạn đầy đủ các thông số nhưng khi nâng độ khó lên, các thông tin này sẽ lần lượt biến mất và bạn phải tự mình xoay trở. Điểm hay là bạn có thể chọn nhiều cách để vung gậy, quen thuộc nhất là các kiểu nhấp 2 hay 3 lần chuột, hay thậm chí bạn có thể biến cú đánh golf bằng một cú... đẩy chuột (mạnh hay nhẹ tùy theo lực bạn đẩy). Bản thân người viết rất thích kiểu chơi đẩy chuột, vì nó "kéo" cảm giác của người chơi gần với cú vung gậy thực sự hơn.

Dĩ nhiên, ngoài việc chơi đơn, bạn cũng có thể thi thố với người chơi khác. Do yếu tố chơi theo lượt của môn golf, nên chúng ta chỉ cần một PC là có thể thi đấu cùng nhau (mỗi người thay phiên nhau... cầm chuột). Tuy có hơi phiền phức

Quang cảnh tuyệt đẹp của một sân golf

nhưng cách chơi này rất hào hứng và vui nhộn.

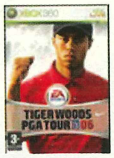
Song hành cùng lối chơi lôi cuốn là phần đồ họa khá "vững": môi trường các sân thi đấu được thiết kế đẹp mắt và đa dạng. Bạn có thể cảm nhận những thảm cỏ xanh rì đung đưa trước gió hay ngả rạp sau cú vụt gậy đầy "lực"; hoặc như các hàng cây rì rào sống động hay ánh nắng mặt trời rực rỡ... Nổi bật nhất vẫn là các vận động viên được dựng hình rất thật, rất "có hồn". Họ có thể nhảy cẫng lên, hôn... "chụt" cây gậy của mình khi thực hiện một cú đánh hoàn hảo hay ôm đầu đầy tiếc nuối, thậm chí nổi giận đến quăng cả gậy đi khi lỡ tay đánh hỏng.

Mặc dù yêu cầu cấu hình của game không cao nhưng nếu muốn thưởng thức trọn vẹn hình ảnh, bạn vẫn cần có PC cấu hình mạnh. Điểm đáng lưu ý là âm thanh của trò chơi lại "rất golf", bầu không khí khá trầm lặng, không "ồn ào" như các game khác. Nếu bạn thích không khí náo nhiệt thì sẽ hơi buồn và có thể chia sẻ điểm làm tôi thất vọng nhất: các bản nhạc EA Trax (vốn nổi tiếng là khá hay) ở phần menu không được lôi cuốn, nếu không muốn nói là hơi... buồn ngủ!

Tóm lại, cho dù bạn là một fan của môn đánh golf quý tộc hay đơn giản chỉ muốn làm quen với một thể loại mới, muốn "thử qua cho biết" cảm giác của một cú phát bóng mạnh mẽ hay một cú "putt" chính xác đến từng milimet để đưa bóng vào lỗ như thế nào, TWPGAT 06 hoàn toàn "đáng đồng tiền".

NGỌC CHÂU
ngoc.chau@but-tre.com

Nín thở đẩy một cú "putt" cần độ chính xác tối đa

» THÔNG TIN VỀ GAME		» NHẬN XÉT
	**Phát triển:** EA Sports **Phát hành:** EA Sports **Thể loại:** Thể thao **ESRB:** Everyone	**Ưu:** Lối chơi hấp dẫn, lôi cuốn và dễ nắm bắt. Chế độ tạo nhân vật phong phú, đa dạng. Đồ họa được xây dựng tốt, phù hợp nhiều cấu hình. **Khuyết:** Phải có một cấu hình máy thực sự mạnh mới chiêm ngưỡng được hết vẻ đẹp của game. Âm thanh đôi khi có tác dụng tốt trong việc... ru ngủ.
Cấu hình tối thiểu: PIII 800 MHz+; RAM 128MB; VGA 32MB Geforce 256MB trở lên; HDD 2GB; Windows 2000/XP; 3 CD. **Cấu hình đề nghị:** PIV 2 GHz hoặc AMD Athlon XP 2500+ trở lên; RAM 512MB; VGA 128MB Geforce FX 5700 trở lên. **Cấu hình thử nghiệm:** AMD Athlon 64 3700+; RAM 1GB (Dual Channel); VGA 256MB Geforce 6600; MB MSI K8N Diamond.		

ĐIỂM TIN

■ **Người hùng George Stobbart của dòng game Broken Sword** sẽ trở lại trong phần thứ tư, mang tên Broken Sword: The Angel of Death. Nhà phát hành THQ bật mí cho biết "Kỳ này, George sẽ lần theo dấu vết những bí mật về một món cổ vật có quyền năng vĩ đại, đã bị lãng quên hơn hai ngàn năm". Revolution Software, nơi khai sinh ra dòng game, sẽ tiếp tục vai trò phát triển phần tiếp theo. Game sẽ có mặt vào mùa hè năm 2006.

■ **Mối quan hệ giữa Activision và DreamWorks** ngày càng trở nên tốt đẹp hơn sau khi các trò chơi Madagasca, Shrek và Shark Tale thu được thành tích khả quan. Kết quả là hai bên đã ký một thỏa thuận lâu dài để Activision độc quyền phát triển tiếp các trò chơi (cho nhiều hệ máy), dựa theo những phim sắp tung ra của DreamWorks Animation, bao gồm Bee Movie, Kung Fu Panda, Rex Havoc, How to Train Your Dragon, Shrek 3. Hiện tại, Activision đang thực hiện Over the Hedge (05/2006), Shrek 3 (2007), Madagascar 2 (2008).

■ **Nhà phát triển trò chơi Đan Mạch – Zero Point Software** đang thực hiện một game hành động bắn súng Project IM dành cho hệ console mới, và tất nhiên sẽ không thể thiếu PC. Mặc dù không tiết lộ nhiều nhưng nhà phát triển mô tả đây sẽ là một game "hành động phiêu lưu, mang chất khoa học giả tưởng đan xen với các yếu tố thực tế" và sẽ có "dạng chơi co-op 4 người cùng lúc, với nhiệm vụ ngẫu nhiên phi tuyến tính". Game được xây dựng dựa trên nền tảng của engine Unreal 3 và bao gồm ba phần.

■ **Theo nhiều nguồn tin cho biết**, Sega chuẩn bị tung ra OutRun 2006: Coast 2 Coast cho Xbox, PlayStation 2 và PSP. Nay, hãng này đã chính thức xác nhận trò chơi sẽ tung ra vào 03/2006, trên PlayStation 2, PSP và PC (thay thế cho bản Xbox). Được biết, OutRun 2006 sẽ lấy lại các màn đua từ bản OutRun 2 và OutRun 2 SP (Xbox) với cấu trúc nhiệm vụ đổi mới, đồng thời trong game sẽ xuất hiện các xe Ferrari (được cấp phép) và mục chơi online hỗ trợ 6 người chơi cùng lúc. Sumo Digital (OutRun 2) phát triển trò chơi này.

■ **Eric Sexton, Michio Okamura và Steven Woo** - ba cựu thành viên của nhóm

ĐIỂM TIN

phát triển trò chơi thuộc Blizzard North (nay đã đóng cửa), đã nối bước các thành viên khác, tách ra thành lập studio riêng có tên Hyboreal Games. Ngay sau đó, studio mới này đã công bố dự án đầu tiên là Starfall – một game khoa học giả tưởng. Và để tiếp cận nhiều gamer thông thường, mục tiêu của studio là "nhắm vào thị trường PC cấp thấp và máy tính xách tay", do đó "lối chơi sẽ là trọng tâm, còn những mặt khác sẽ không quá phức tạp".

■ **GHOST RECON: ADVANCED WARFIGHTER MỘT LẦN NỮA LẠI BỊ TRÌ HOÃN.** Theo thông tin từ trang web của Ubisoft, ngày phát hành của game sẽ là tháng 03/2006 thay vì tháng 2 như đã định. Vào thời điểm hiện tại, Ubisoft từ chối đưa ra lời giải thích nguyên nhân của việc trì hoãn này.

■ **THQ CHO HAY, HỌ SẼ PHỐI HỢP VỚI PARADOX ENTERTAINMENT** để phát triển loạt trò chơi về dũng sĩ Conan, sau khi đã ký kết một hợp đồng dài hạn với công ty Conan Properties International LLC - chủ sở hữu thương hiệu Conan. Theo thỏa thuận, các game Conan sẽ xuất hiện trên nhiều hệ máy như PC, console, cầm tay, không dây và thế hệ console mới. Thương vụ này sẽ không ảnh hưởng tới Age of Conan: Hyborian Adventures, một game trực tuyến đang được Funcom phát triển.

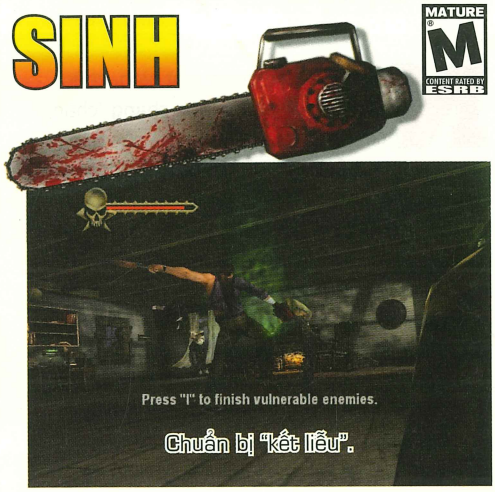
■ **THÀNH CÔNG CỦA LOẠT GAME TIMESPLITTERS,** đã làm cho Free Radical nhận được sự tín nhiệm của các hãng phát hành game khổng lồ. Sau Eidos (TimeSplitters) và EA (TimeSplitters: Future Perfect), nay đến lượt Ubisoft đặt hàng studio này thực hiện một game hành động dành cho thế hệ console mới và PC. Theo mô tả, trò chơi sẽ đưa ra "những quyết định chiến thuật khó khăn và đầy phức tạp", nên mục tiêu chính của game là những gamer lớn tuổi. Hiện tại vẫn chưa biết tên của game, cũng như ngày phát hành chính thức.

■ **LẠI THÊM MỘT GAME FPS VỀ WWII SẮP ĐƯỢC CDV TUNG RA.** Nhưng, với UberSoldier, có lẽ chúng ta phải nghĩ khác. "Xác chết hồi sinh thành siêu lính, sức mạnh siêu nhiên, nhiệm vụ đa dạng, chất lượng hình ảnh cao và hệ thống engine vật lý thực tế" là những gì mà nhà phát triển trò chơi – Burut CT tiết lộ ban đầu. Tháng 3 năm 2006 là thời

EVIL DEAD REGENERATION

"MA CÂY" TÁI SINH

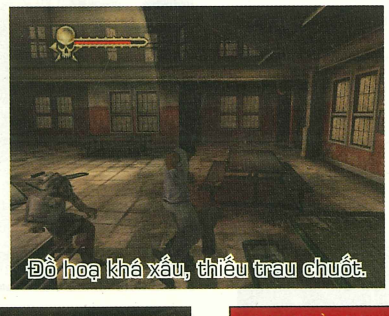
MATURE M CONTENT RATED BY ESRB



Chuẩn bị "kết liễu".

Phỏng theo bộ phim khá xưa "Evil Dead", có thể bạn đã từng xem qua với cái tên dân dã "Ma cây", Evil Dead Regeneration (EDR) là một trò chơi thuộc thể loại hành động - kinh dị vừa được ra mắt. Bạn sẽ vào vai Ash, một chàng thanh niên khá "xấu số". Trong một chuyến vào rừng cắm trại, Ash và nhóm bạn nghỉ qua đêm trong một ngôi nhà hoang giữa rừng. Họ tìm thấy trong ngôi nhà quyển sách cổ Necronomicon, quyển sách của thần chết và vô tình kích hoạt câu thần chú "gọi quỷ". Trả giá cho sai lầm đó là mạng sống của mọi người trong nhóm, ngoại trừ người sống sót sau cùng là Ash. Anh bị bắt giam vì bị cho là thủ phạm gây ra cái chết cho nhóm bạn. Càng không may, nhà tù giam giữ Ash lại biến thành một địa ngục thực sự, sau khi tên "bác học điên" Reinhard tìm ra cuốn sách Necronomicon...

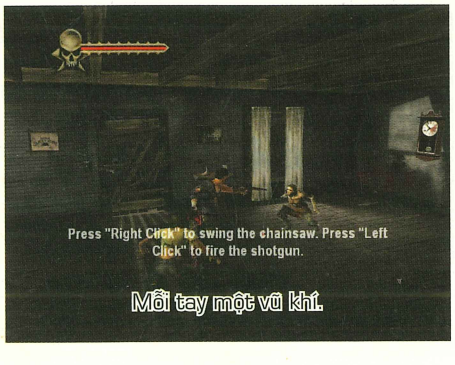
Thật ra, không phải vô tình mà tên của trò chơi có từ "regeneration" (tái sinh). Sự "tái sinh" này không phải là "tái sinh" từ bộ phim. Trước đây, các nhà làm game cũng đã từng chuyển thể bộ phim sang game, tuy nhiên phiên bản đó đã... thất bại thảm hại. Vậy lần "tái sinh" này có những chuyển biến gì mới chăng? Thật đáng buồn khi phải nói rằng, có lẽ số phận của EDR cũng chẳng hơn gì "người tiền nhiệm". Tuân theo cách chơi bắn và chạy quen thuộc với góc nhìn thứ ba, EDR không có sự sáng tạo đáng kể để giúp người chơi "thoát" khỏi sự nhàm chán rất dễ nhận ra của thể loại game này. Hệ thống chiến đấu của game nghèo nàn, không có sự đột phá, đổi mới mặc dù cũng có vài "dấu son" như khả năng chiến đấu hai tay với 2 thứ vũ khí khác nhau, hoặc các chiêu "kết liễu" trông tạm được. Nhưng nhìn chung, game vẫn chưa đủ sức lôi cuốn. Lũ quái vật khá đông có thể gây hứng thú lúc đầu, nhưng về sau bạn rất dễ bị bực mình vì sự "lì lợm" của bọn chúng, trong khi các con trùm lại khá dễ tiêu diệt. Thà không có còn hơn!


Đồ hoạ khá xấu, thiếu trau chuốt.

Một điểm đáng phàn nàn nữa là mặt hình ảnh. Mặc dù được "tái sinh" vào thời điểm các trò chơi đua nhau khẳng định sức mạnh đồ họa vượt trội, nhưng EDR bị chững lại với "bộ mặt khiêm tốn"của mình. Game sử dụng công nghệ đồ họa khá "cũ kỹ" nên người chơi rất dễ nhận ra, cộng với tông màu xam xám đơn điệu, ngoài ra không có một hiệu ứng đáng kể nào. Đó là tất cả những gì có thể nhận xét về hình ảnh. Cũng may, phần âm thanh của game không đến nỗi nào, giúp "cứu vãn tình hình" được chút ít.

Kinh dị và hành động, một lối chơi nghe rất hấp dẫn, lại được "thừa hưởng" một cốt truyện khá lôi cuốn, nhưng thật đáng tiếc EDR vẫn chưa hoàn thành nhiệm vụ "tái sinh" của mình. Cách thức thực hiện cẩu thả, thiếu sự đầu tư nghiêm túc, khiến trò chơi đi vào "vết xe đổ" của người đi trước, mặc dù nhà sản xuất và phát hành game (Beenox và THQ) đều là những studio tên tuổi, không phải là những kẻ "vô danh tiểu tốt". Có lẽ họ cần xem xét lại, bởi làm game không thể chỉ dựa vào danh tiếng. EDR chính là một minh chứng sống động cho điều này.

QUỐC HUY
quoc.huy@but-tre.com



Mỗi tay một vũ khí.

» THÔNG TIN VỀ GAME	» NHẬN XÉT
Phát triển: Beenox **Phát hành:** THQ **Thể loại:** Hành động **ESRB:** Mature	**Ưu:** Các chiêu kết liễu "xem được". **Khuyết:** Cách chơi đơn điệu thiếu đổi mới. Hình ảnh tồi, thiếu đầu tư nghiêm túc.

Cấu hình tối thiểu: PIII 800MHz+; RAM 256MB; VGA 32MB trở lên; HDD 3GB; Windows 98 SE/ME/2000/XP; 4 CD.
* Không hỗ trợ đồ họa tích hợp
Cấu hình đề nghị: PIV 1,8 GHz hoặc AMD Athlon XP 1700+ trở lên; RAM 512MB; VGA 64MB Geforce 4 MX trở lên.
Cấu hình thử nghiệm: AMD Athlon 64 3700+; RAM 1GB (Dual Channel); VGA 128MB Geforce 6600GT; MB MSI K8N Neo4.

SHREK SUPER SLAM
"THƯỢNG ĐÀI" CÙNG SHREK

EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB

Nếu thích xem phim hoạt hình, chắc chắn bạn biết đến anh chàng "chằn tinh" béo ú vui tính Shrek của hãng Dreamworks. Ngộ nghĩnh, hài hước và đậm nét "người", Shrek trở thành một trong những nhân vật hoạt hình nổi tiếng, thu hút không chỉ các em thiếu nhi mà còn cả người lớn. Dĩ nhiên một nhân vật như vậy không thể không có mặt trong lĩnh vực game. Trong những ngày nghỉ cuối năm, ta hãy cùng thư giãn với Shrek Super Slam (SSS), trò chơi mới nhất về chàng Shrek "mập" vừa được hãng Activision phát hành.

Trái ngược hẳn với suy nghĩ của nhiều người, dù lấy đề tài từ bộ phim hoạt hình có cốt truyện mang chất phiêu lưu, nhưng SSS lại là một trò chơi theo dạng song đấu. Mỗi màn chơi là một "võ đài", trong đó người chơi phải đối đầu một hoặc vài đối thủ với những điều kiện mà màn chơi đặt ra. Dù nghe có vẻ hơi nặng nề, nhưng thật ra SSS không hề đánh mất những giá trị "căn bản" của dòng phim hoạt hình Shrek: hấp dẫn, vui nhộn và hài hước. Không những thế, nhờ sự "phá cách" mà trò chơi còn trở nên rất thú vị. Với chủ đích là thư giãn, game có "hệ thống chiến đấu" rất dễ nắm bắt, chỉ cần vài phút làm quen bạn đã có thể bước lên "sàn đấu" một cách tự tin. Người chơi có thể điều khiển nhiều nhân vật từng xuất hiện trong phim: từ chàng mập Shrek, công chúa Fiona, chú lừa nói nhiều, chú mèo đi hia... cho đến những nhân vật trong... cổ tích như cô bé quàng khăn đỏ, anh chàng bánh quy gừng, thậm chí là cả... thằng gù nhà thờ Đức Bà! Mỗi nhân vật có những dáng điệu cùng các "tuyệt chiêu" riêng, không ai giống ai và đặc biệt là "chiêu" nào cũng rất vui nhộn chắc chắn bạn sẽ phì cười khi nhìn chúng được thi triển.

"Đã" nhất trong khi chơi là lúc võ đài đông đủ, với sự góp mặt của 4 "võ sĩ" cùng lúc, bạn tha hồ "xả xì-trét" khi điều khiển nhân vật của mình đánh đấm "loạn cào cào" với các đấu thủ còn lại. Thật đáng tiếc game lại không hỗ trợ phần chơi mạng qua LAN (hoặc Internet), để người chơi có thể cùng bạn bè thỏa sức

Màu sắc rất tươi tắn và đẹp mắt

Tuyệt chiêu "ru ngủ" của chú mèo đi hia

"tả xung hữu đột".

Nhìn chung, phần đồ họa của game được thực hiện theo đúng "tông" của phim hoạt hình, nhờ vậy rất đẹp mắt và tươi tắn, dễ dàng cuốn hút người chơi. Thêm vào đó dáng điệu, "chiêu thức" của mỗi nhân vật cũng rất "nhuyễn" và đậm chất hài hước, cùng với phần nhạc nền vui nhộn có nhịp nhanh, chậm phù hợp với "nhịp độ trận đấu" càng làm tăng thêm tính giải trí thư giãn cho SSS.

Chắc chắn sau này, bạn sẽ còn được thưởng thức nhiều game chuyển thể từ những bộ phim hoạt hình nổi tiếng của Dreamworks. Vì theo một thỏa thuận đã ký giữa nhà phát hành Activision và hãng phim Dreamworks, thì Activison sẽ phát hành mọi trò chơi chuyển thể từ phim của hãng. Còn bây giờ, sao bạn không thử qua cảm giác "thượng đài" rất vui nhộn cùng các nhân vật trong SSS?

QUỐC HUY
quoc.huy@but-tre.com

Khung cảnh màn chơi khá rộng rãi, tha hồ cho người chơi bay nhảy

» THÔNG TIN VỀ GAME		» NHẬN XÉT
	Phát triển: Shaba Games **Phát hành:** Activision **Thể loại:** Đấu võ **ESRB:** Everyone	**Ưu:** Phong cách vui nhộn, giúp thư giãn tốt. Cách chơi đơn giản, dễ dàng. **Khuyết:** Không hỗ trợ chơi mạng qua LAN và Internet.

Cấu hình tối thiểu: PIII 800 MHz+; RAM 128MB; VGA 32MB Geforce 2 trở lên; HDD 1GB; Windows 98/SE/ME/2000/XP; 1 CD.
Cấu hình đề nghị: PIV 1,5 GHz hoặc AMD Athlon XP 1600+ trở lên; RAM 256MB; VGA 64MB Geforce 4 MX trở lên.
Cấu hình thử nghiệm: AMD Athlon 64 3700+; RAM 1GB (Dual Channel); VGA 128MB Geforce 6600 GT; MB MSI K8N Neo4.

ĐIỂM TIN

điểm trò chơi ra mắt.

■ **Sau khi tung ra bản thử nghiệm Half-Life 2: The Lost Coast** để bàn dân thiên hạ kiểm nghiệm cấu hình máy của mình, mọi sự chú ý của giới gamer đều đổ dồn về Half-Life 2: Aftermath – bản mở rộng đầu tiên của trò chơi, với câu hỏi: khi nào phần này ra mắt? Doug Lombardi, giám đốc tiếp thị của Valve Software, bật mí game sẽ được tung ra ở một thời điểm thích hợp trong quí 1 năm 2006. Cụ thể hơn, có thể vào tháng hai hoặc ba!

■ **Theo nhiều nguồn tin trên mạng tiết lộ,** Take-Two đã liên kết với Irrational Games để phát triển một trò chơi FPS pha trộn RPG – BioShock, một game được xem là hậu duệ của trò chơi System Shock 2 lừng danh một thời. Tuy không đưa ra bình luận nào về sự việc này, nhưng có bằng chứng cho thấy, Take-Two đã âm thầm đăng ký tại "Văn phòng cấp bằng sáng chế và sở hữu nhãn hiệu Mỹ" (US Patent and Trademark Office) thương hiệu BioShock.

■ **Kể từ khi Sierra tung ra bản King's Quest VIII: Mask of Eternity** vào năm 1998, dòng game này gần như đã rơi vào quên lãng. Cho đến nay khi Phoenix Onine Studios, nơi khai sinh ra loạt game, công bố họ sẽ tung ra bản King's Quest IX: Every Cloak Has a Silver Lining miễn phí, ngay lập tức VU Games vào cuộc. Hãng này đã ngăn cản việc thực hiện trò chơi, nhưng sau đó, do các fan hâm mộ đã thực hiện một cuộc kiến nghị trực tuyến rầm rộ, nên cuối cùng hãng này đã nhượng bộ. Phoenix cho hay "VU Games đã đồng ý bật đèn xanh cho dự án The Silver Lining (đã đổi tên lại)". Dự tính game sẽ tung ra phần đầu tiên (tổng cộng có 3 phần) mang tên gọi Shadows, trong năm 2006.

■ **Sau khoảng thời gian dài im lặng kể từ khi tung ra Brute Force** (2003 – trên Xbox), nay số phận của Digital Anvil đã được định đoạt. Microsoft chính thức tuyên bố đóng cửa studio này, đồng thời chuyển tất cả nhân viên về tổng hành dinh Microsoft Game Studios. Thành lập năm 1996 bởi Chris Robert, tác giả dòng game Wing Commander nổi tiếng, Digital Anvil mau chóng bị Microsoft mua lại. Sau đó đại gia này đã bán lại hai game Loose Cannons và Frontier Wars cho Ubisoft và chuyển

ĐIỂM TIN

Brute Force sang Xbox (thay vì phát triển độc quyền cho PC). Trong số các game của studio, Freelancer (2003) là trò chơi thành công nhất.

■ **Nói gót Digital Anvil,** đầu tháng này Midway tuyên bố đóng cửa Stainless Steel Studios – nơi khai sinh ra dòng game Empire Earth lừng danh. Tin này lập tức gây chấn động cho giới gamer, bởi studio trên sắp tung ra trò chơi Rise & Fall: Civilizations At War, một game RTS được coi là sẽ tạo bước đột phá cho dòng game. Midway ngay sau đó đã mau chóng trấn an dư luận khi cho biết, ngày phát hành trò chơi vẫn trong năm 2006. Tuy nhiên, hãng không nói chi tiết cụ thể cũng như studio nào sẽ đảm nhận việc hoàn tất game.

■ **Chưa tìm được đạo diễn ưng ý,** đó là nguyên nhân khiến cho bộ phim Halo vẫn chưa thể thực hiện được. Guillermo del Toro (Hellboy), một trong số những đạo diễn nắm chắc "suất" sẽ được chọn, nhưng cuối cùng lại bị Peter Jackson (Lord of the Rings) - nhà điều hành sản xuất bộ phim, từ chối. Peter Jackson cho biết "Chúng tôi đã liên hệ với một số đạo diễn nhưng đây chưa phải là thời điểm thích hợp, mà sẽ là sang năm". Giải thích việc không đảm nhận vai trò đạo diễn của bộ phim, Peter cho biết ông cần thời gian để nghỉ ngơi nhưng do niềm đam mê game, nên vẫn muốn tham gia vào dự án. Halo dự định sẽ trình chiếu vào mùa hè năm 2007.

Solid Snake trên màn bạc. Kojima trình chiếu bộ phim Metal Gear Solid 3 ở Tokyo, bộ phim này được làm hoàn toàn từ cutscenes và cảnh trong game. Tại Tokyo - Nhật Bản, Konami đã tổ chức một buổi chiếu phim đặc biệt để quảng bá cho game Metal Gear Solid 3: Subsistence, dự kiến sẽ phát hành vào quý 1 năm 2006. Nhân dịp này hãng đã trình chiếu bộ phim Metal Gear Solid 3: Snake Eater ,dài 3 tiếng rưỡi tại Oribe Hall, Tokyo. Các fan MGS thật sự bị choáng ngợp bởi bộ phim này vì hơn ai hết họ biết rõ rằng các cảnh phim này đều có trong trò chơi, bộ phim còn chấm dứt mọi lời đồn đãi về bộ phim chuyển thể từ game này. Trong buổi ra mắt này còn có tác giả loạt game nổi tiếng này là ông Hideo Kojima và nhà đạo diễn phim Kojima.

HỒNG ÂN
hong.an@but-tre.com

MOTOGP 3: ULTIMATE RACING TECHNOLOGY
ĐƯỜNG ĐUA CAO TỐC

Trong khi đường đua dành cho các "xế hộp" (hệ console chiếm đa phần) tỏ ra khá xôm tụ, với việc góp mặt đầy đủ các anh tài từ Forza Motorsport, Project Gotham Racing, Gran Turismo... thì đường đua môtô lại tương đối yên ắng, cô quạnh bởi sự vắng bóng của nhiều tên tuổi lớn như Superbike, Moto Racer. May mắn thay, trong thời điểm khan hiếm này, việc Moto GP 3 của Climax "tái ngộ" sân chơi PC, được xem như một tùy chọn đầy ý nghĩa cho các fan của bộ môn đua xe hai bánh này.

Người chơi sẽ khởi nghiệp nghề lái trong "Career Mode" qua lần lượt 16 vòng đua khác nhau của mùa giải Moto GP 2004. Trước mỗi cuộc tranh tài, bạn có cơ hội làm "nóng máy" thông qua việc lái thử vòng đua nhiều lần tùy thích, cho đến khi cảm thấy thích ứng nhất. Hoàn tất phần thực tập (Practice Race), bạn có thể bước vào vòng đua loại (Qualifying Round) nhằm đạt được thời gian đua tốt nhất. Thành tích này được máy ghi nhận và giúp bạn có được xuất phát điểm thuận lợi hơn các tay đua khác, khi bước chân vào vòng đua chính thức.

Sau mỗi lần hoàn thành chặng đua chính, người chơi được phân phối một lượng điểm cố định. Với lượng điểm sẵn có này, bạn có thể phát triển và nâng cấp nhiều kĩ năng khác nhau cho tay lái của mình từ tăng tốc, bẻ cua, thắng tay v.v. Ngoài ra, lượng tiền thưởng kết thúc mỗi chặng đua giúp bạn tậu nhanh một chiếc xế mới "chiến hơn", hoặc "độ" lại con xế yêu của mình - điều chỉnh hộp số, chuyển đổi khung xe để... "giảm cân" nhằm phụ trợ việc tăng tốc, thay "bánh lái" để kiểm soát các khúc cua tử thần dễ dàng hơn...

Song song với nhiều điểm vừa kể trên nhằm tạo thêm tính cạnh tranh và "tăng nhịp" cho các cuộc so tài, trong "Extreme Mode" các tay mê tốc độ sẽ có dịp thử sức qua ba hạng mục đua khác nhau: 600cc, 1000cc cho đến 1200cc, trải dọc qua nhiều khu vực nổi tiếng trên thế giới như Tokyo (Nhật Bản), Barcelona (Tây Ban Nha), Prague (CH Séc). Nếu cảm thấy vẫn chưa vừa ý bạn có thể gia tăng thêm thử thách của trò chơi thông qua nhiều mức thiết lập khác nhau: Rockie, Pro, Champion và Legend.

Moto GP 3 không quên bổ sung tính năng mạng, mục chơi góp nên thành công của game trên Xbox trước đó. Bạn có thể "so tài" cùng nhiều tay chơi khác qua kết nối Internet, LAN với khả năng hỗ trợ tối đa từ 10 - 16 người chơi cùng lúc, tùy mục chơi "Extreme Mode" hoặc "Grand Prix". Ngoài ra, tính năng chia màn hình (Split-screen) hỗ trợ tối đa 4 người chơi trên cùng một màn hình, cũng được Climax chuyển thẳng sang phiên bản PC. Chuyển thể từ Xbox, một trong những hệ máy có chất lượng đồ họa tốt nhất hiện nay, nên khi sang PC, với chất lượng phần cứng vượt trội hơn, Moto GP 3 vẫn tiếp tục thể hiện thật xuất sắc phần hình ảnh, làm vừa mắt những tay chơi khó tính nhất. Từ các mô hình xe, vô vàn hiệu ứng, gắn kết hài hòa với hệ thống âm thanh được mô phỏng khá chi tiết và sống động, Moto GP 3 tiếp tục thẳng tiến trên con đường chinh phục các "tay đua". Với nhiều ưu điểm vượt trội, có lẽ danh hiệu "vua môtô" sẽ tiếp tục được Climax và THQ chiếm giữ trong một thời gian dài nữa.

HOÀNG LÊ
hoang.le@but-tre.com

"Đo đường" rồi!

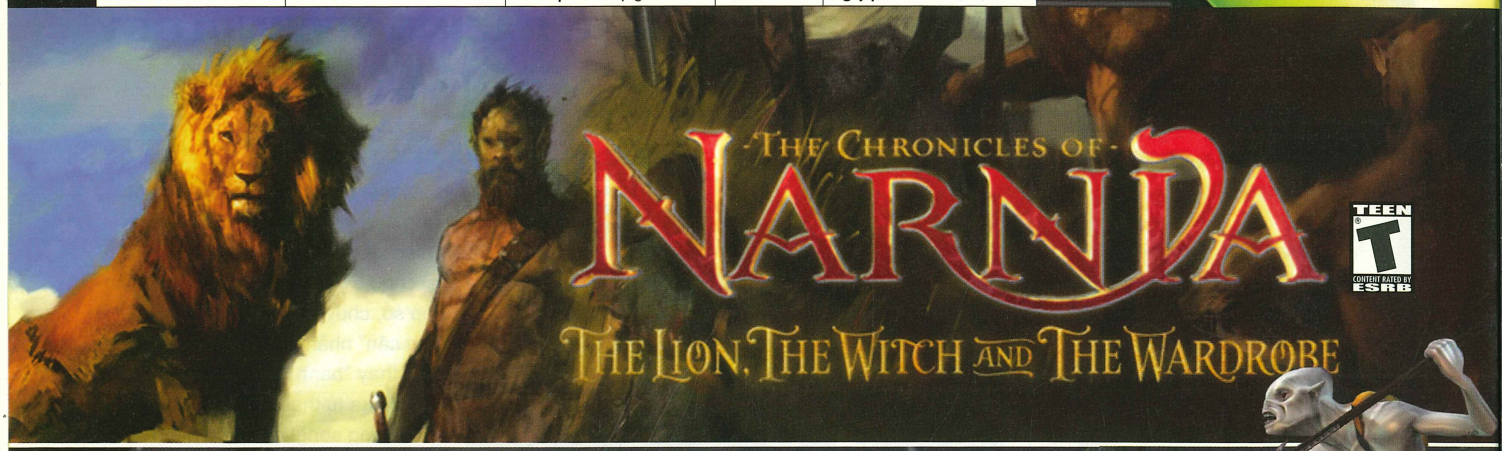
So kè quyết liệt

» THÔNG TIN VỀ GAME		» NHẬN XÉT
	Phát triển: Climax Studios **Phát hành:** THQ **Thể loại:** Đua xe **ESRB:** Everyone	**Ưu:** Career Mode hấp dẫn, đồ họa đẹp. **Khuyết:** Điều khiển khó khăn nếu không có gamepad.

Cấu hình tối thiểu: PIII 1 GHz+; RAM 128MB; VGA 64MB Geforce 3 Ti trở lên; HDD 700MB; Windows 98 SE/ME/XP/2000; 1 CD.
Cấu hình đề nghị: PIV 1,7 GHz hoặc AMD Athlon XP 1700+ trở lên; RAM 256MB; VGA 128MB Geforce 4 Ti4200 trở lên.
Cấu hình thử nghiệm: AMD Sempron 3300+; RAM 512MB; VGA 128MB Geforce 6600; MB MSI K8N – Neo3.

XBOX PS2 PC

Phát triển: Traveller's Tale | **Phát hành:** Buena Vista Games | **Thể loại:** Hành động/Phiêu lưu | **ESRB:** Teen | **Ngày phát hành:** 11/12/2005



Huyền Thoại Xứ Narnia

Dựa theo tập truyện thần thoại của nhà văn C.S Lewis, sẽ được tái hiện trên màn ảnh rộng nhân dịp lễ Giáng Sinh năm nay và để tranh thủ cơ hội "vàng" này nên Buena Vista Games cùng Traveller's Tale đã kịp thời ra mắt game thủ trò chơi cùng tên vào giữa tháng 11 vừa qua.

Game xoay quanh cuộc phiêu lưu của bốn đứa trẻ nhà Pevensive gồm Lucy, Edmund, Peter, và Susan. Cuộc Thế Chiến II buộc chúng tạm thời xa cách cha mẹ về tá túc tại nhà chú, dì của mình. Trong một buổi chiều chơi trốn tìm cùng các anh chị, cô bé Lucy đột nhiên phát hiện một thế giới thần thoại đang tồn tại song song với nơi cô đang sống ngay đằng sau chiếc tủ gỗ chứa quần áo. Lucy tình cờ gặp được yêu tinh hươu Tumnus và kể với cô rằng nơi cô đang đặt chân đến, xứ thần tiên Narnia hiện đang bị băng giá bao phủ quanh năm bởi quyền lực độc ác của mụ phù thủy Jadis. Trở về thế giới thực của mình, Lucy lập tức giãi bày mọi chuyện với anh chị của mình và nhanh chóng nhận được sự hưởng ứng. Bốn người bạn nhỏ của chúng ta bắt đầu lên đường với quyết tâm chung sức cùng sư tử Aslan tìm lại sự yên bình cho xứ sở thần thoại Narnia.

Chronicles of Narnia với cách chơi thiên về "hack and slash" (chặt và chém). Người chơi luân phiên điều khiển cùng lúc cả bốn bạn nhỏ với nhiệm vụ cơ bản là vô hiệu hoá đối phương gặp phải trên đường đi. Tuy nhiên để tránh cảm giác nhàm chán, mỗi bạn nhỏ của chúng ta được trang bị những năng lực nhất định, giúp họ tự vệ đồng thời là những chìa khóa quan trọng để người chơi giải quyết các bài toán nhỏ trải dọc hành trình. Điển hình như cô bé Lucy nhỏ nhắn có thể chui lọt qua các hang động hẹp, hoặc bước đi an toàn trên các hồ băng dễ vỡ; Susan với tài thiện xạ có thể sử dụng cung tên để tấn công từ xa; Emund khá linh hoạt với biệt tài leo trèo; trong khi anh cả Peter lại tỏ ra vượt trội trong những trận giáp chiến "đại đẳng". Sau khi hạ gục được lượng quân địch nhất định, người chơi có thể dễ dàng bổ sung các kĩ năng mới như tăng sức tấn công, thanh máu, khả năng đối kháng... bằng cách "trao đổi" chúng với các đồng tiền tích góp được trên đường đi. Một tính năng khác là người chơi có thể kết hợp "cặp đôi" giữa các nhân vật với nhau để thực hiện các đòn đánh phối hợp. Chẳng hạn, Susan và Lucy có thể phối hợp để phá vỡ các tảng băng cứng đặt trên đường, hay Peter có thể nhấc bổng và xoay tròn cậu em Edmund của mình trên không để phá vỡ vòng vây...

Tuy nhiên, cũng như nhiều sản phẩm ăn theo phim khác, Chronicles of Narnia của Traveller's Tale vẫn vướng nhiều điểm khó chịu làm ảnh hưởng chung đến toàn bộ trò chơi. Trong đó đáng phàn nàn nhất là chất lượng AI của các đồng đội máy, họ hầu như chỉ mang tính chất trang trí và thường đứng phỗng chịu trận trước các đợt tấn công của đối phương. Bên cạnh đó, hệ thống camera bất hợp lý khiến bạn phải khởi động lại màn chơi nhiều tình huống không đáng có. Điểm đáng chê trách nữa chính là hiệu ứng âm thanh và nhạc nền kém ấn tượng càng góp phần làm giảm giá trị của game.

Có lẽ điểm duy nhất mà nhà sản xuất có thể tự hào là đồ họa của game: Mô hình các nhân vật dựa theo nguyên mẫu trên phim được thực hiện khá chu đáo với cử chỉ uyển chuyển, sinh động, sự điều phối nhịp nhàng hiệu ứng ánh sáng, thời tiết được thể hiện khá hài hòa trong khung cảnh hùng vĩ, đầy màu sắc của xứ thần tiên Narnia. Nhìn chung đây là một game hành động phiêu lưu trung bình khá đủ để bạn "giải lao" trong thời gian rảnh rỗi.

HUY VŨ

HIỆP LỰC

Thưởng thức XBOX 360 trên HDTV - LCD 30"
Chỉ có tại **Hiepluc**

ĐÃ CÓ MẶT TẠI VIỆT NAM

SUPER CARD

Thiết bị chơi game chuyên dùng
dành cho GameBoy và Nintendo DS
Tiết kiệm túi tiền của bạn

KHUYẾN MÃI LỚN CUỐI NĂM

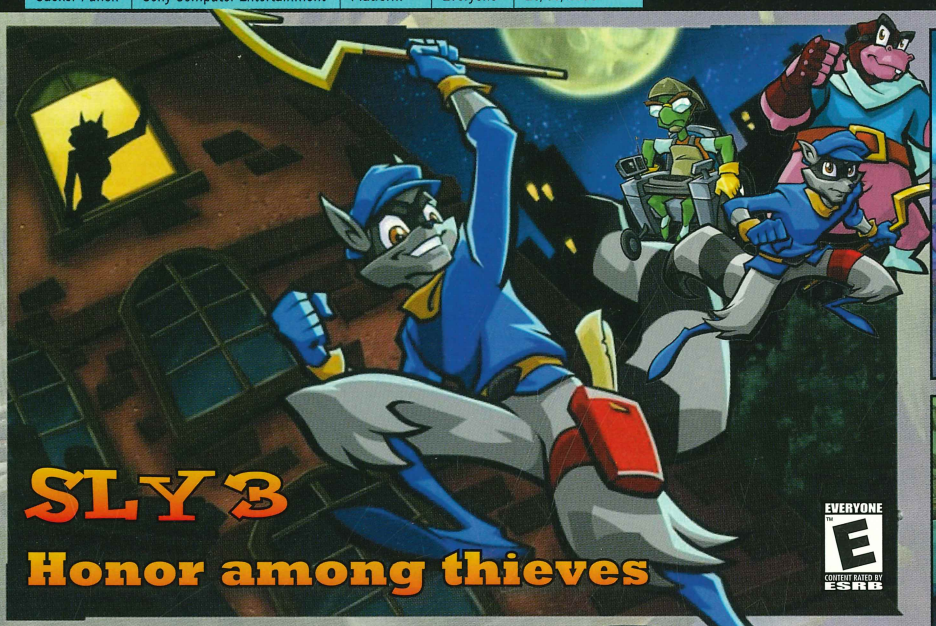
- Mua **Xbox, Playstation 2** hoặc **Game Cube** tặng ngay **5 games** tự chọn cho khách hàng
- Mua **PSP** cùng với thẻ nhớ 256MB hoặc 512MB hoặc 1GB được cài games **miễn phí** đầy dung lượng thẻ
- Mua **GameBoy** hoặc **Nintendo DS** cùng với **SUPER CARD** được tặng đĩa **200 games** : GameBoy & Nintendo DS

Mọi chi tiết xin liên hệ:

- 92, Hồ Tùng Mậu, Q.1, Tp.HCM, 9144037
- A003 Hưng Vượng 1, khu phố Phú Mỹ Hưng, 4100947

www.hiepluc.com hiepluc@hcm.vnn.vn

Phát triển	Phát hành	Thể loại:	ESRB:	Ngày phát hành
Sucker Punch	Sony Computer Entertainment	Platform	Everyone	26/09/2005



DANH DỰ ĐẠO CHÍCH

Nằm trong bộ ba game platform thành công nhất trên hệ máy PS2 bên cạnh hai tên tuổi lớn Ratchet & Clank, Jak & Daxter của Insomniac và Naughty Dog, sau hai phiên bản đầu, Sly cùng các trợ tá quen thuộc của mình Murray – Bentley tiếp tục quay trở lại để phục vụ giới hâm mộ trong phiên bản mới nhất mang tên Honor Among Thieves (HAT).

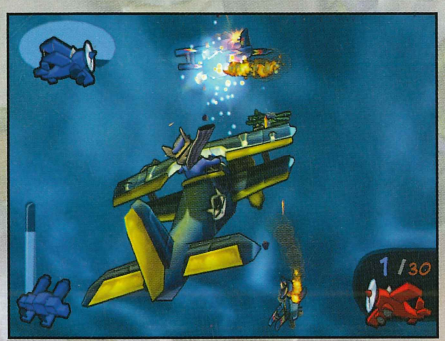
HAT diễn tiến tiếp sự kiện dở dang từ phiên bản trước, sau khi Bentley bị trọng thương trong trận tử chiến cùng Clockwork. Cảm thấy trách nhiệm sau hậu quả đáng tiếc này, Murray quyết định rời bỏ "giang hồ" để tầm sư học đạo nơi phương trời mới. Cùng thời điểm này, Sly gặp được cựu thành viên trong băng trộm của cha anh năm xưa - người chia sẻ cho anh về căn cứ bí mật của dòng họ Cooper. Trên đường quay trở về nơi trú ngụ của tổ tiên trước đây, Sly và Bentley bị tấn công bởi một băng trộm không rõ lai lịch. Chuyến phiêu lưu mới đầy chông gai và thử thách lại tiếp tục chờ đợi họ...

Ngoài phong cách platform leo trèo, bay nhảy tiếp tục giữ vai trò chủ đạo như hai phiên bản trước đó. Giờ đây người chơi có thể bắt gặp phong cách ẩn nấp, rình rập đặc trưng của các game "stealth action" được nhấn mạnh trong phiên bản mới này. Điển hình là việc ra đòn kết liễu đối thủ từ phía sau lưng sẽ dễ thở hơn so với việc để Sly mạo hiểm tấn công trực diện. Bentley tự vệ khá an toàn bằng khẩu súng thuốc mê có khả năng làm bất tỉnh đối phương ở cự ly xa. Trong khi đó, thầy Guru của Murray có thể đánh lừa cặp mắt tinh tường của đối thủ bằng biệt tài ngụy trang thành những vật thể trên đường đi trong khi chờ đợi thời cơ chín mùi để hành động...

Nhằm giảm tải những giây phút hồi hộp, căng thẳng khi thực thi nhiệm vụ, Sly 3 cũng khéo léo đan xen các "mini-games" hấp dẫn theo kiểu "khéo tay hay làm" để người chơi thể hiện khả năng phán đoán của mình. Bạn sẽ cùng Sly hóa thân thành tay "phó nháy" điệu nghệ để ghi lại bằng chứng việc làm nhiễm bẩn nguồn nước sạch của thành phố của tên Don Octavio; giúp Bentley trổ tài tinh mắt tìm ra các con số ẩn mình trên những bức họa để giải mã các cửa tủ bị khóa kín; hay cùng Guru điều khiển những tên chuột túi bất trị để phá hủy những lưỡi khoan đặt trên đường đi. Ngoài ra, nếu ngại phải va chạm tay đôi phiền phức, người chơi có thể điều khiển Sly và Bentley sử dụng "tiểu xảo" từ gậy và lưỡi câu nam châm của mình để "steal" các đồng tiền vàng từ sau lưng đối thủ. Với lượng tiền thu thập được bạn có thể dễ dàng nâng cấp lượng HP, vô số tuyệt kĩ mới cho các nhân vật yêu thích của mình.

Ăn tông với cách chơi độc đáo vui nhộn, Sly 3 cũng khoác lên mình bộ cảnh đồ họa đẹp mắt theo phong cách "comic" sinh động, hài hước từ chàng Murray cục mịch, béo tròn đến Bentley uyên bác và thông thái với cặp kính dày. Hài hòa là âm lồng tiếng sống động, lột tả khá đặc sắc từng trạng thái nhân vật. Nếu đang tìm kiếm một game platform tầm cỡ để giải tỏa căng thẳng sau thời gian mệt nhọc thì Sly 3: Honor Among Thieves chính là một trong những tựa game đầu tiên mà bạn nên lưu tâm đến.

DUY HOÀNG



Phát triển	Phát hành	Thể loại:	ESRB:	Ngày phát hành
Nintendo	Nintendo	Platform	Everyone	06/10/2005

Super Princess Peach

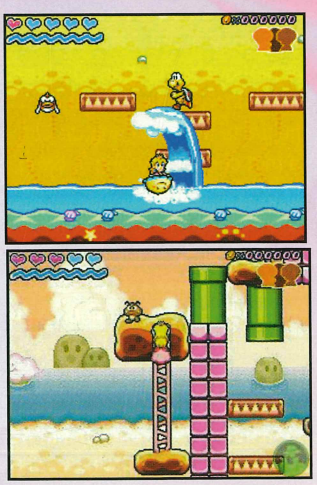
RẢ ĐÔNG VƯƠNG QUỐC NẤM

Sau khi các nhân vật nổi tiếng như Mario, Wario, Yoshi… lần lượt tái ngộ trên nền máy DS của Nintendo bằng nhiều đầu game hấp dẫn nhằm đánh bóng tên tuổi cho hệ máy này, Princess Peach, nàng công chúa xinh đẹp luôn xuất hiện trong các cuộc phiêu lưu của Mario cũng quay về với người hâm mộ bằng Super Princess Peach (SPP) vào tháng 10 vừa qua.

Câu chuyện được bắt đầu khi Bowser tiếp tục gây náo loạn "Mushroom Kingdom" (Vương Quốc Nấm) bằng cây gậy phép có khả năng đông cứng bất kì người nào mà hắn gặp. Mọi cư dân vương quốc nấm, kể cả hai chàng hiệp sĩ Mario và Luigi đều bị tống giam. Quay trở về vương quốc của mình sau chuyến ngao du sơn thủy, công chúa Peach bắt đầu ngộ ra chuyện không may. Nàng cầu cứu "chiếc ô thần" Kassa để giải cứu các bạn cùng vương quốc thân yêu. Lời thỉnh cầu được chấp thuận, tuy nhiên nàng phải cùng Kassa vượt qua 8 thế giới khác nhau trước khi tìm được phép giải…

SPP có cách chơi tương tự các game platform 2D nổi tiếng trên hệ SNES, Gameboy Advance trước đây như Mario, Wario Land. Người chơi phải khéo léo né tránh cạm bẫy, hạ gục đối phương và giải các bài toán (puzzles). Tuy nhiên, giờ đây với chiếc dù thần Kassa, cách chơi được biến hóa đặc sắc hơn. Peach có thể buông mình từ các gờ đá cao rồi "tung dù" lả lướt trên không để gom nhặt các món đồ chơi. Nếu chẳng may tiếp đất trên các bờ biển hay thác nước chảy xiết, chiếc dù có thể tạo thành chiếc bè, thậm chí là tàu ngầm để Peach thám hiểm đại dương bao la…

Một điểm khá độc đáo khác chỉ có thể tìm được trên hầu hết các tựa game DS chính là tận dụng màn hình cảm ứng để tương tác trực tiếp với môi trường; được vận dụng khá khéo léo trong SPP. Trong khi màn hình bên trên biểu hiện các sự kiện chính diễn ra trong trò chơi, màn hình bên dưới lại giúp người chơi nhận ra bốn trái tim vàng, đỏ, lam, lục tượng trưng cho bốn sắc thái tình cảm của Peach. Mỗi sắc thái sẽ là chìa khóa "sinh động" giúp bạn giải các câu đố trên đường đi. Khi chạm nhẹ vào trái tim màu vàng, một cơn lốc xoáy mạnh sẽ bao quanh người Peach giúp cô lơ lửng trên không, dễ dàng đáp lên các tường đá cao không thể lên tới được với cú nhảy thường. Cơn giận dữ (trái tim màu đỏ) có thể giúp Peach đốt cháy những cánh cửa, thang dây để khai thông lối đi mới. Khi u buồn, Peach tuôn khóc như mưa và nước mắt có thể khiến hạt mầm dưới đất đâm chồi, lớn nhanh thành cầu thang…



Ngoài các tình huống thi vị vừa kể, với các đồng tiền thu nhặt được bạn có thể cải thiện thanh máu, năng lượng cùng hàng tá kĩ năng độc đáo cho Kassa bằng việc buôn bán, trao đổi tại các cửa hiệu đặc biệt trên đường hoặc sau mỗi chặng chơi. Ngoài ra bạn có thể mở khóa các trò chơi nhỏ cùng nhiều phụ lục khác bằng việc giải cứu các chú lính Toad nằm ẩn trong mỗi cảnh chơi.

Hài hòa với phần gameplay khá hấp dẫn là đồ họa khá đẹp, dù được dựng trên nền 2D. Đặc biệt, việc biểu lộ các trạng thái tâm lý khá sống động của Peach ở màn hình cảm ứng đã tạo nét độc đáo riêng khi so với các game cùng loại. Bên cạnh đó phần nhạc nền do Koji Kondon (từng phụ trách phần âm nhạc cho các game Mario) đảm nhận với tiết tấu vui nhộn, sôi động chắc chắn sẽ đem đến cho bạn những giây phút tươi trẻ, thư thái tuyệt vời.

Với nhiều ưu điểm hấp dẫn, đặc biệt là việc tận dụng khá tốt ưu điểm hai màn hình (dual-screen), Super Princess Peach chắc chắn là tựa game hấp dẫn mà bạn "phải" chơi nếu đang sở hữu chiếc DS.

MINH ANH

HIỂM HỌA ÁC LONG

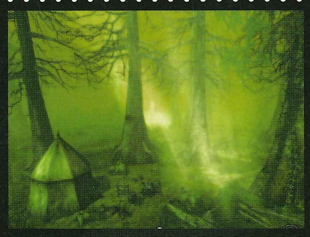
RATING PENDING RP CONTENT RATED BY ESRB

MKA về cơ bản là một game nhập vai hành động, mang đậm nét phong cách "chặt và chém" (hack-n-slash).

Từ trước đến nay, hãng phát hành và phát triển game - Namco (Nhật Bản), vốn chỉ nổi tiếng với những tựa game dành riêng cho các hệ console, nhất là Playstation 2 như Soul Calibur, Tekken, Xenosaga... Nhưng trong thời gian gần đây, hãng đã có những "động thái" bất ngờ khi muốn phát triển ở một thị trường vốn khá xa lạ với các nhà làm game Nhật: lãnh địa PC. Mở đầu cho chiến dịch của mình, hãng đã tung ra một số tựa game như Kill Switch, Dead to Rights, Sniper Elite... nhưng hầu hết chưa gây được tiếng vang nào đáng kể. Tuy nhiên, đó chỉ mới là "màn chào sân", tâm điểm của Namco là những game dành riêng cho hệ PC sẽ phát hành trong thời gian tới. Có thể kể đến những game hứa hẹn như Warhammer Mark of Chaos hay Hellgate: London, và thật thiếu sót nếu bỏ qua Mage Knight: Apocalypse (MKA), một game nhập vai hành động do InterServ Int. phát triển.

KHUNG TRỜI THẦN THOẠI

MKA về cơ bản là một game nhập vai hành động, mang đậm nét phong cách "chặt và chém" (hack-n-slash) của các game nổi tiếng như Diablo hay Dungeon Siege. Bối cảnh của trò chơi không mấy xa lạ khi cũng dựa trên những câu chuyện thần thoại quen thuộc của châu Âu. Nội dung của



MKA xoay quanh câu chuyện về một quả trứng thần. Do được nuôi dưỡng và ấp ủ bởi những thế lực tà ác, cuối cùng đã nở ra một con rồng khổng lồ hung dữ có đến năm đầu, với tên gọi Apocalypse Dragon. Và rồi một phù thủy pháp thuật cao cường có tâm địa xấu xa đã tìm cách khống chế con rồng, muốn biến nó thành công cụ hủy diệt cả thế giới. Nhằm ngăn chặn âm mưu xấu xa đó, một bộ tộc bí ẩn mang tên Solonavi đã tìm ra một dũng sĩ hùng mạnh - chàng được trao cho sứ mạng tiêu diệt con ác long và tên phù thủy nham hiểm, đem lại hòa bình cho thế giới. Người dũng sĩ đó, không phải ai khác, chính là bạn. Một mô-típ rất quen thuộc của các game nhập vai kinh điển...

CÁC LỚP NHÂN VẬT

Bắt đầu một trò chơi nhập vai bao giờ cũng là phần lựa chọn nhân vật. Theo thông tin ban đầu từ phía nhà phát triển, người chơi sẽ được quyền lựa chọn một trong năm nhân vật:

- Người lùn (Dwarf) có tài thiện xạ, với thế mạnh về súng đạn, cận chiến và kỹ năng sử dụng thuốc nổ.

- Chiến binh ma cà rồng (Vampire) có năng lực điều khiển linh hồn, tà phép cũng như khả năng cận chiến cao.

- Chiến sĩ yêu tinh (Elf) thiên về phép thuật bảo vệ và tài xạ tiễn.

- Dũng tướng Amazon, có khả năng chiến đấu linh hoạt cao, mạnh về phòng thủ cũng như chiến đấu tầm xa.

- Cuối cùng là một phù thủy (Mage), với sở trường là

Tên game: Mage Knight: Apocalypse
Thể loại: Nhập vai/ Hành động
Phát triển: InterServ Int.
Phát hành: Namco
Ngày phát hành: Q1/2006
ESRB: Đang đợi đánh giá

các loại phép thuật nhân tố Đất, Lửa và Sấm Sét.

Ngoài việc lựa chọn lớp (Class) nhân vật, bạn có thể tùy biến ngoại hình của họ như kiểu tóc, màu tóc, da, mắt cùng lựa chọn riêng dành cho từng chủng tộc, ví dụ kiểu... râu dành cho mấy chàng người lùn!

ĐẶC TRƯNG KHÁC LẠ

Về việc phát triển cấp độ và kỹ năng nhân vật (một nét không thể thiếu trong các trò chơi nhập vai), MKA chọn một hướng đi hoàn toàn khác với các game truyền thống. Đó là nhân vật của chúng ta không có cấp độ (Level). Thay vào đó, nhà sản xuất giới thiệu đến người chơi hệ thống "Phát triển nhân vật thích nghi" (Adaptive Character Development). Theo hệ thống này, nhân vật không phát triển theo từng cấp độ mà sẽ theo từng kỹ năng. Điều này có thể giải thích một cách dễ hiểu là "nhân vật càng sử dụng kỹ năng nào nhiều, kỹ năng đó sẽ càng mạnh". Hơn nữa, kỹ năng thường sử dụng không những mạnh mẽ hơn, mà nó còn có thể phát triển theo nhánh kỹ năng (Skill tree) riêng của mình và mở ra những tuyệt chiêu cao cấp hơn (tương tự Dungeon Siege 2). Điều thú vị nữa mà nhà sản xuất hứa hẹn là nhân vật của bạn có thể phát triển từ 2 đến 3 nhánh kỹ năng khác nhau cùng lúc. Dĩ nhiên, điều này không đơn giản và tốn rất nhiều thời gian.

THẾ GIỚI PHONG PHÚ

Môi trường trong trò chơi được dựng hoàn toàn bằng 3D. Người chơi trải qua cuộc hành trình dài, xuyên suốt năm vùng đất lớn khác nhau. Mỗi vùng đất ứng với quê nhà của một trong năm lớp nhân vật đã đề cập với những đặc trưng riêng:

- Vùng đất người lùn: gồm các khu mỏ, khe núi, đầm lầy cùng với thành phố Silverholt, thủ phủ của giống người lùn.

- Vùng đất của người Amazon sẽ có các kim tự tháp ẩn trong rừng sâu, những ngôi đền thờ bí hiểm hay thảo nguyên rộng lớn, nơi cư trú của chủng tộc Orc.

- Vùng đất của loài yêu tinh lạnh lẽo chìm sâu trong băng tuyết quanh năm.

- Vùng đất của loài ma cà rồng với những mỏm đá cao, sa mạc rộng lớn và những bãi tha ma rùng rợn, đầy rẫy đạo quân Undead.

- Vùng đất của các nhà phù thủy nằm tít trên những ngọn núi cao, cùng vô số những hầm ngầm, hang động hiểm trở.

Mỗi vùng đất có một thủ phủ ứng với từng tộc người tại đó. Những nơi này cũng là nơi để bạn mua bán, trao đổi vũ khí, vật dụng, theo học các "sư phụ" để rèn luyện những kỹ năng, cũng như tiếp nhận các nhiệm vụ chính lẫn phụ. Sau khi đã phiêu lưu qua cả năm vùng đất, người chơi đến được vùng đất thứ sáu, gọi là Vugra Divide và chính tại nơi này bạn phải quyết chiến trận cuối cùng với ác long Apocalypse Dragon, cùng tên phù thủy chủ mưu độc ác.

CỔ ĐIỂN PHA LẪN HIỆN ĐẠI

Một điểm đặc biệt nữa mà MKA đem đến cho người chơi chính là chế độ chơi mạng. Nhà sản xuất hứa hẹn sẽ có nhiều dạng chơi khác nhau, nhưng đến thời điểm này, họ chỉ mới tiết lộ hai kiểu chơi là chế độ Co-op và Versus. Kiểu đầu, trò chơi hỗ trợ tối đa năm người chơi cùng lúc. Các gamer hợp tác để khám phá cốt truyện của phần chơi đơn, đi từ nhiệm vụ này đến nhiệm vụ khác (tương tự kiểu chơi của Dungeon Siege). Tuy nhiên, những ai không hứng thú với việc đi theo cốt truyện, họ cũng có thể lựa chọn từng nhiệm vụ đơn lẻ chỉ để cùng nhau "đi đánh quái vật cho vui". Một nét hấp dẫn khác là khi nhóm của người chơi có từ hai người trở lên, bạn có thể thực hiện các tuyệt chiêu kết hợp giữa hai nhân vật, cho đến khi cả nhóm cùng thi triển để tạo thành một chiêu thức duy nhất có uy lực cực kỳ lớn. Còn chế độ Versus, tuy chưa có nhiều thông tin, nhưng có lẽ các gamer sẽ có dịp giao chiến với nhau theo kiểu PvP (Player versus Player) như trong các game MMORPG hiện nay.

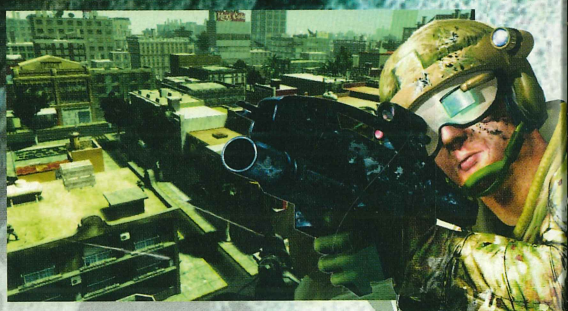
LỜI KẾT

Cho đến thời điểm thực hiện bài viết, nhà phát hành vẫn chưa có ngày ra mắt chính thức cho MKA và chỉ hứa hẹn, trò chơi sẽ xuất hiện vào quý I năm tới. Như vậy, trong năm sau, chúng ta sẽ có dịp chứng kiến sự "ganh đua" của ít nhất là hai game trong cùng thể loại nhập vai hành động: MKA và Titan Quest. Có lẽ, hãy còn quá sớm để nhận định game nào sẽ vượt trội, giành được cảm tình nơi người hâm mộ. Hơn nữa, cùng với sự góp mặt của Hellgate: Lon don, 2006 sẽ là một năm "bận rộn" cho các fan của thể loại nhập vai hành động.

PHUONG MAI

MẬT LỆNH HỒNG TÂM

Sau khi chuyển thể thành công trò Tom Clancy trên XBox, đặc biệt là ở "mặt trận" live hấp dẫn, Ubisoft lẫn Red Storm không ngần ngại cho ra đời liên tục các phiên bản nâng cấp như: Rainbow Six Black Arrow, Ghost Recon 2, Ghost Recon 2 Summit Strike dành riêng cho hệ máy này. Nhiều fan trên hệ PC phải "ghen tị" lẫn hoài nghi, lo lắng và tự hỏi "Liệu các phiên bản tiếp theo của dòng game này có tiếp tục tái ngộ nơi khai sinh ra chúng - thánh địa PC?". Như một cách trấn an các fan, đồng thời trả lời những nghi vấn trên Advanced Warfighter, phiên bản thứ 3 của dòng game Ghost Recon, nhanh chóng được Ubisoft tuyên bố sẽ "hạ cánh" trên toàn hệ máy vào mùa xuân năm nay.



KHỐI LIÊN MINH QUÂN SỰ NAJSA

Năm 2012, ba nước Mỹ, Mêxicô và Canada ký kết hiệp ước chung về việc thành lập khối liên minh quân sự NAJSA (North American Joint Security Agreement). Hiệp ước này ràng buộc cả ba nước Bắc Mỹ phải hỗ trợ và chia sẻ kiểm soát, bảo vệ đường biên giới chung. Bên cạnh đó, Mỹ sẽ bán cho chính phủ Mêxicô một lượng lớn khí tài, các trang thiết bị quân sự dựa theo các điều khoản đã ký kết. Sự việc này nhanh chóng bị trích mạnh mẽ và không đồng tình từ nhiều phía, trong số đó có cả các nhân vật an ninh cao cấp của Mêxicô.

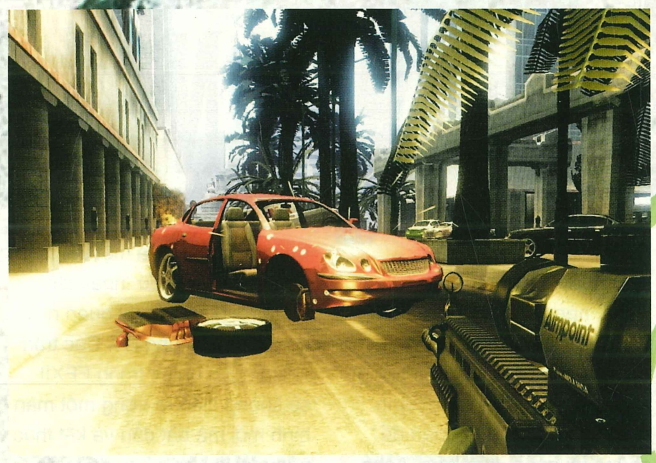
Việc gì đến cũng sẽ đến, trong nghi lễ thực hiện hiệp ước trên, các nhân vật đứng đầu của chính phủ ba nước bị tấn công bất ngờ bởi phiến quân Mêxicô. Ngay lập tức, biệt đội "Bóng Ma" (Ghosts) do Scott Mitchell đứng đầu, nhanh chóng vào cuộc để giải quyết tình huống khẩn cấp trên. Tổng thống Mêxicô được biệt đội giải vây an toàn, nhưng việc không may xảy ra khi tổng thống Mỹ lại rơi vào tay phiến quân nổi loạn. Sứ mệnh mới đầy thử thách, tiếp tục đè nặng trên vai các tay súng thiện xạ của biệt đội Ghosts...

Tên game: Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter
Thể loại: Hành động / Chiến thuật
Phát triển: Ubisoft
Phát hành: Ubisoft
Ngày phát hành: 31/03/06
ESRB: Đang đợi đánh giá

CÓ GÌ MỚI TRONG ADVANCED WARFIGHTER?

Theo công bố ban đầu từ phía nhà sản xuất, game sẽ bao gồm 12 chiến dịch khác nhau. Trong mỗi chiến dịch, lại tiếp tục phân nhánh thành nhiều nhiệm vụ nhỏ và hàng tá mục tiêu phụ khác. Người chơi có thể chọn lựa giải quyết chúng thông qua nhiều chế độ: chơi đơn, phối hợp tác chiến (co-op) với các bạn chơi qua LAN, cho đến kết nối trực tuyến (online).

Nếu như phần lớn các chiến dịch của dòng Ghost Recon trước đây thường tập trung ở các chiến trường rộng lớn, bao phủ bởi rừng núi hiểm trở thì ngược lại, hầu hết chiến dịch trong Advanced Warfighter sẽ diễn ra trên các đường phố lớn của Mêxicô. Điều này có nghĩa, nhiệm vụ đặt ra cho các chiến binh Ghosts sẽ khó khăn bội phần. Bởi ngoài việc phải đối phó kẻ thù nguy hiểm được hưởng lợi thế "sân nhà" - chúng luôn lợi dụng những vị trí không ngờ tới như: biển quảng cáo lớn trên nóc nhà cao tầng, cửa sổ của các khu nhà bên vệ đường v.v. người chơi phải cẩn thận hơn, nhằm tránh các hậu quả đáng tiếc cho những thường dân vô tội.



Bên cạnh các loại vũ khí thông dụng từng góp mặt từ các phiên bản trước như súng trường Crye Mr-C khá hữu dụng trong những trận đụng độ tay đôi, súng phóng tên lửa Zeus MPAR khá hiệu quả trong việc đối phó các chiếc tăng bọc thép lẫn máy bay trực thăng của địch v.v. Nhà phát triển đã bổ sung, tân trang thêm nhiều tính năng mới, và trang bị thêm các "đồ chơi" công nghệ cao cho các chiến binh của biệt đội Ghosts. Ngoài việc kêu gọi đồng đội (máy) yểm trợ như các phiên bản trước, giờ đây người chơi có thể yêu cầu thêm chi viện trên không khá cơ động. Thử tưởng tượng, bạn và các đồng đội đang bị vây hãm bởi các xe bọc thép của đối thủ. Thay vì loay hoay sử dụng súng phóng lựu, hoặc len lỏi tìm cách áp sát các mục tiêu di động với mìn chống tăng trên tay, giờ đây bạn có thể "hiệu lệnh" cho trực thăng Apache trang bị hỏa lực không đối đất, nhanh chóng "cày nát" đám xe bọc thép kia thành đống sắt vô dụng rồi cùng đồng đội tháo lui vào những góc an toàn.

Song song với việc hỗ trợ trên không, người chơi giờ đây được bổ sung hệ thống liên lạc "Cross Com" khá độc đáo. Đây là hệ thống định vị và truyền sóng vô tuyến bằng vệ tinh, được thiết lập bên góc trái của màn hình, giúp bạn có thể cập nhật thông tin sớm tại nhiều điểm "nóng" chiến sự, nơi mà đồng đội của bạn đang đóng quân. Với thiết bị khá trực quan này, bạn có thể nhanh chóng quyết đoán hoặc đưa ra các kế hoạch tác chiến "tối ưu", nhanh hơn sử dụng các "khẩu lệnh" đơn qua sóng radio kém linh động và lỗi thời như trước kia.

ĐỒ HỌA HỢP THỜI TRANG

Ngoài việc thêm thắt nhiều đề mục hấp dẫn tạo sự tò mò, chú ý cho lối chơi, Ubisoft cũng không bỏ rơi mảng "đồ họa", một trong những nhân tố không kém phần quan trọng trong việc góp nên thành công chung của các game ngày nay. Theo thông tin ban đầu, Advance Warfighter sẽ sử dụng bộ engine Yeti, do chính tay Ubisoft tự "bào chế" để thể hiện các hiệu ứng ánh sáng, cháy nổ phức tạp, nhằm mô phỏng thật sinh động, chân thật quang cảnh khốc liệt, hoành tráng của các cuộc chiến. Tất nhiên, tùy vào chất lượng phần cứng của chiếc PC bạn sở hữu, mức độ và chi tiết thể hiện sẽ khác nhau. Bên cạnh đó, Ubisoft cũng tuyên bố trong lần tái ngộ này, phiên bản Advanced Warfighter trên PC sẽ được hãng ưu ái, tập trung nhiều đến kỹ năng chiến thuật hơn - nhân tố được nhiều fan hâm mộ dòng "tactical-action" đánh giá cao ngay từ những ngày đầu khi dòng "Tom Clancy" ra mắt.

LỜI KẾT

Dường như còn quá sớm để có thể tiên liệu về thành công của Advanced Warfighter, khi mà "ông lớn" Ubisoft còn hơn ba tháng nữa để tinh chỉnh và "đánh bóng" lại sản phẩm mới. Tuy nhiên, với những gì đã gặt hái trong quá khứ cùng những thay đổi hấp dẫn đã đề cập, chúng ta có thể tin rằng, Advanced Warfighter một lần nữa chắc chắn sẽ thành công. Niềm tin này càng được củng cố khi game quay trở lại nơi đã khai sinh ra mình: "thánh địa" của chuột và bàn phím.

HOÀNG LÊ

CÔNG CHÚA FINAL FA

Có lẽ chưa một xêri game nào được kéo dài lại thành công liên tiếp hơn loạt game huyền thoại Final Fantasy (FF). Nhớ lại chuỗi ngày trước đây trong lịch sử phát triển game, những ngày đầy sóng gió khi trò chơi phải liên tục tìm chỗ đứng trên nhiều hệ máy khác nhau cũng như chịu sự cạnh tranh gay gắt từ Enix, một hãng game khác của Nhật. Sau khi Squaresoft mâu thuẫn với Nintendo, những tưởng dòng game này đã ra đi mãi mãi, nhưng may mắn thay nó được Sony Entertainment mua lại và hệ máy PlayStation chính thức trở thành bến đỗ cho xêri game đầy tiềm năng này. Kể từ khi hai đối thủ kình địch Squaresoft và Enix chịu sát nhập, dòng game huyền thoại Final Fantasy chính thức bước sang một trang mới. Các phần tiếp theo của những bộ FF nổi tiếng nhanh chóng được tung ra và thậm chí còn lấn sang cả lĩnh vực điện ảnh qua hai bộ phim Final Fantasy: The Spirit Within và Final Fantasy VII: Advent Children, dù sự thành công của chúng cho đến nay vẫn là một ẩn số. Theo thông lệ, mỗi khi phiên bản mới sắp ra đời, người hâm mộ lại háo hức chờ đợi từ Square Enix thông tin nóng sốt về cốt truyện, gameplay hay nhạc nền đã trở thành bất hủ. Phiên bản 12 của FF sẽ chính thức được tung ra trong 2006 với lời hứa sẽ là một cuộc cách tân trong thể loại RPG.

Thế giới trong FF bắt nguồn từ trí tưởng tượng và có tên là Ivalice, nơi hai đế chế hùng mạnh ngày đêm khói lửa là Arcadia và Rosaria. Khi cuộc chiến bùng nổ vào giai đoạn khốc liệt nhất, Arcadia kéo quân đi xâm lược Dalmaska, một vương quốc nhỏ trung lập nằm ở vị trí chiến lược giữa hai đế chế. Trước sự hung hãn của kẻ thù, Dalmaska chấp thuận quy phục để bảo vệ nhân dân mình. Thế nhưng, sức mạnh của Arcadia đã không lay chuyển được Ashe, nàng công chúa xinh đẹp và quyết đoán, nữ nhân vật chính mà ta sẽ theo chân trong suốt trò chơi. Trên cuộc hành trình gia nhập nghĩa quân để chống lại quân xâm lược, Ashe đã gặp Vaan, chàng trai trẻ lạc quan và giàu nhiệt huyết đã quyết tâm từ bỏ gia đình để trở thành nhà phiêu lưu với ước mơ chinh phục bầu trời Ivalice rộng lớn. Hai tâm hồn, hai thân thế, hai khát vọng đã hòa nhập vào nhau và vận mệnh của Ivalice bắt đầu có sự chuyển biến...

Cốt truyện vẫn sâu sắc như ngày nào nhưng đó vẫn chưa phải là điểm mấu chốt trong toàn bộ những đổi thay của FFXII. Tác giả Yasumi Matsuno cho rằng, người chơi sẽ tìm thấy một cảm giác hoàn toàn mới lạ khi tiếp xúc với trò chơi bởi game được thực hiện theo phong cách hoàn toàn mới, đặc biệt phần gameplay và đồ họa. Thật vậy, nếu bạn quan niệm RPG là một thể loại đơn giản theo kiểu "nhảy lên - chém - nhảy về" thì quan niệm đó giờ đây bị lung lay. Các trận chiến ngẫu nhiên trong FFXII sẽ không diễn ra trong một màn hình mới mà bắt đầu và kết thúc ngay tại khu vực bạn đang di chuyển. Ví dụ, nếu bạn đụng độ một quái vật trên bờ biển thì nhân vật sẽ tự động rút vũ khí ra và chiến đấu ngay đó chứ không phải màn hình sẽ chuyển sang vị trí khác (bạn sẽ hình dung được ngay nếu đã từng chơi game RPG).

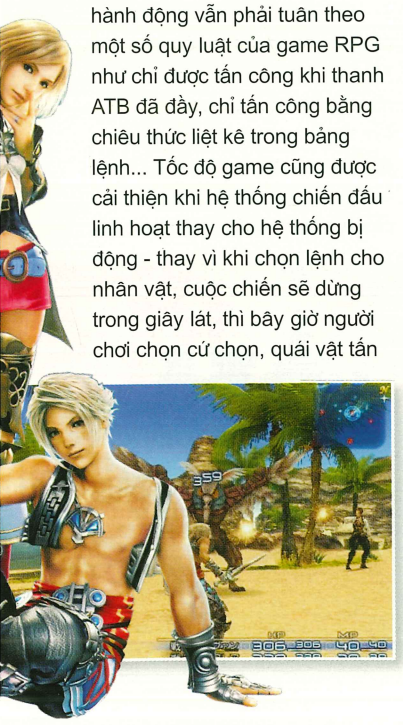
Hệ thống chiến đấu cũng được nâng cấp thay vì nhân

Tên game: Final Fantasy XII
Thể loại: Nhập vai

Phát triển: Square-Enix
Phát hành: Square-Enix

Ngày phát hành: 08/01/06
ESRB: Đang đợi đánh giá

vật thường "chết dí" tại vị trí mình đứng, chờ người chơi phát lệnh tấn công. Nhân vật người chơi điều khiển bây giờ có thể di chuyển thoải mái quanh quái vật và tấn công trực diện theo thời gian thực. Tuy nhiên, các yếu tố hành động vẫn phải tuân theo một số quy luật của game RPG như chỉ được tấn công khi thanh ATB đã đầy, chỉ tấn công bằng chiêu thức liệt kê trong bảng lệnh... Tốc độ game cũng được cải thiện khi hệ thống chiến đấu linh hoạt thay cho hệ thống bị động - thay vì khi chọn lệnh cho nhân vật, cuộc chiến sẽ dừng trong giây lát, thì bây giờ người chơi chọn cứ chọn, quái vật tấn công cứ tấn công. Rất dồn dập và "đã" tay!



Ngoài ra, game cũng có vài thay đổi nhỏ giúp người chơi dễ dàng nắm bắt thế trận hơn như: chỉ ra phạm vi hiệu quả của phép thuật, xuất hiện thanh máu của quái vật để dễ dàng thay đổi chiến thuật... Trí tuệ nhân tạo của máy cũng tham gia vào cuộc chiến nếu bạn bật chức năng tự động tấn công. Lúc đó người chơi chỉ điều khiển được một nhân vật tùy chọn, các nhân vật hỗ trợ tự động chọn lệnh tấn công, cứu thương và phép thuật khắc chế thuộc tính của quái vật.

Người chơi có thể triệu hồi quái vật chiến đấu thay mình. Khi một quái vật được triệu hồi, hai người bạn hỗ trợ của người chơi tạm thời lánh mặt và quái vật còn tiếp tục theo chân bạn một thời gian trước khi thực sự biến mất. Dĩ nhiên, gọi được quái vật sẽ có nhiều thuận lợi vì nó khoẻ và năng lực tấn công cao, có lợi hơn khi phải đối đầu với một đối thủ quá mạnh. Quái vật tự động mất đi khi hết máu hay sau khi thực hiện một chiêu thức hủy diệt đối phương.

Đồ họa trong game được nhà sản xuất cố gắng nâng lên tầm nghệ thuật hơn là chỉ xoay quanh khái niệm "đẹp" đơn thuần. Về mặt kỹ thuật, số lượng đa giác của các mô hình nằm trong khoảng 1400 đa giác nhưng không phân bổ đều mà tuỳ theo mức độ quan trọng với các cảnh trong game. Ví dụ, các nhân vật chính sẽ có đủ 1400 hoặc hơn để dễ dàng thực hiện các động tác, trong khi cây cối, núi đá có ít đa giác hơn nhưng bù lại sẽ được áp các họa tiết thật tỉ mỉ để không gây khó chịu cho người chơi. Về hiệu quả thị giác, chắc chắn người chơi không bị thất vọng nếu đã từng "lăn lóc" trong các phiên bản khác của FF. Khung cảnh trong game rất truyền cảm: đó có thể là một lăng mộ âm u, một bãi biển xanh trong vắt đang vỗ sóng hoặc những chiếc phi thuyền khổng lồ kiểu dáng vô cùng lạ mắt với hoa văn cách điệu sang trọng. Để chiêm ngưỡng hết các tuyệt tác đó, FFXII có hệ thống camera xoay chuyển tự do để dễ dàng quan sát hay điều khiển nhân vật.

Khoảng gần một năm nữa phiên bản chính thức mới được phát hành cho thị trường Nhật, nên trước mắt chúng ta vẫn chưa có dịp thưởng thức trọn vẹn trò chơi. Nhưng nếu bạn cảm thấy thích thì có thể tìm chơi bản demo của FFXII để "nếm thử" những thay đổi mang tính cách mạng cho loạt game FF. Nào! Chuẩn bị du hành cùng hai nhân vật chính trong hành trình "vô tiền khoáng hậu".

KIỀU OANH

XBOX 360

Chín Chín Chiến Chinh

Mặc dù mãi đến tháng 11 vừa rồi, đứa con cưng Xbox 360 của "gã khổng lồ" Microsoft mới được "hạ sơn" một cách hạn chế ở một số tiểu bang của Mỹ, nhưng dây chuyền phục vụ cho nó đã rục rịch từ trước với những trò chơi được phát triển riêng cho hệ máy mới này đang gấp rút được thực hiện. Qua hai cuộc triển lãm thiết bị giải trí công nghệ cao E3 và TGS (Tokyo Game Show), Microsoft đã chi một khoản tiền không nhỏ để khuếch trương tên tuổi cho Xbox 360. Tại hai cuộc triển lãm này, không kể đến những game được thiết kế đa nền như Need for Speed Most Wanted hay Prince of Persia The Two Thrones, các game có đóng nhãn "Only for Xbox 360" đều thực sự ấn tượng. Trong đó phải kể đến Nighty-Nine Nights (N3) không chỉ gây chú ý nhờ cách đặt tên chơi chữ mà còn bằng đoạn "chiếu dạo" đẹp đến "mê hồn".

Theo thông tin của nhà sản xuất, N3 chỉ được phát hành tại thị trường Nhật Bản nên thông tin về trò chơi này thực sự khan hiếm. Được phát triển tại studio Q Entertainment và Korea-based Phantagram, từng phát triển Kingdom Under Fire khá thành công vừa qua, tác giả Tetsuya Mizuguchi cho biết N3 sẽ đi theo lối chơi của thể loại game chặt và chém tương tự như Dynasty Warriors (còn gọi là Tam Quốc Chí) và lồng vào một số yếu tố chiến thuật như Kingdom Under Fire (khoảng 20% tổng số các màn chơi). N3 lấy bối cảnh cuộc chiến tranh trường kỳ giữa hai chủng tộc Human và Goblins qua lời kể của 6 nhân vật có thể chơi được trong game với đủ "nghề": hiệp sĩ, phù thủy hay chiến binh. Tuy nhiên, ở đây cốt truyện khá sâu sắc khi không phân định rạch ròi phe nào thiện, phe nào ác mà là một chuỗi những sự kiện nối tiếp, móc xích với nhau. Ví dụ nhân vật nữ chính trong game bước chân vào cuộc chiến vì trả thù cho cha, đồng thời một nhân vật khác tham chiến lại là con gái của một Goblin bị chết dưới mũi kiếm của nhân vật nữ kia... Cứ như thế cốt truyện đan xoắn vào nhau để trở nên ly kỳ hơn. Mỗi nhân vật trong game lại có nhiều kết thúc khác nhau nên chắc chắn sẽ thu hút được một lượng lớn game thủ chơi đi chơi lại để khám phá hết các bí mật.

Cố tránh bị mang tiếng là một phiên bản Dynasty Warriors trên nền Xbox 360, nhà sản xuất đã nỗ lực tạo cho N3 một phong cách riêng không lẫn vào bất kỳ trò chơi hack 'n slash nào hiện có trên thị trường. Các nhân vật trong game đều có một sức mạnh đặc biệt đại diện cho một yếu tố tự nhiên như nước, lửa, ánh sáng... và sử dụng sức mạnh này trong chiến đấu. Một trận chiến thông thường diễn ra trên một chiến trường rộng lớn khủng khiếp và người chơi bị bao bọc bởi những binh đoàn số lượng lên đến hàng trăm vạn xông vào cùng lúc. Bằng những thao tác kết hợp các phím điều khiển cơ bản, game mở rộng ra hàng trăm chiêu thức khác nhau cả trên không lẫn dưới đất. Trong quá trình chiến đấu, người chơi thu nhặt các viên ngọc được dùng như điểm kinh nghiệm để nâng cấp cho bản thân - tăng máu, sức tấn công và phòng thủ. Để di chuyển nhanh, ngoài các động tác luồn lách vào hàng ngũ kẻ địch, người chơi còn có thể sử dụng mẹo để nhảy lên đầu từng kẻ thù, lấy đó làm bàn đạp ra các chiêu thức khác công phu hơn. Yếu tố chiến thuật thể hiện qua việc người chơi sẽ điều khiển, ra lệnh cho các cánh quân hỗ trợ mình nên đánh hay không nên đánh. Tùy thời cơ, người chơi có thể ra lệnh tấn công hoặc rút lui theo hoàn cảnh cụ thể.

Ấn tượng nhất về gameplay của các nhân vật là các kỹ năng hay còn gọi là tuyệt chiêu độc nhất dành cho mỗi nhân vật. Khi thanh năng lượng đã lấp đầy, người chơi được thông báo một tùy chọn để kích hoạt tuyệt chiêu và nếu chấp nhận, bạn sẽ

Tên game: Nighty-Nine Nights
Thể loại: Hành động/Phiêu lưu
Phát triển: MS Game Studios
Phát hành: Q Entertainment
Hệ máy: XBox360
Số người chơi: 1
Ngày phát hành: 2006
ESRB: Đang đợi đánh giá

được xem một đoạn phim quay chậm chiếu cận cảnh quá trình hóa phép của nhân vật đó. Do giới hạn của trailer nên chúng ta chỉ có thể thấy được sức công phá của ba phép là ánh sáng, nước và đất. Phép ánh sáng sẽ tạo ra một cột ánh sáng khổng lồ tỏa khắp nơi, phép nước sẽ gây ra một trận đại hồng thuỷ quét sạch mọi thứ còn phép đất sẽ hoá ra một quả bom có sức tàn phá dữ dội, thổi tung hàng chục ngàn quân lên trời, sau đó rớt xuống như lá rụng mùa thu!

Đồ hoạ của game thật sự là điểm thu hút mạnh mẽ nhất của các trò chơi được phát triển dựa trên "con quái vật" 360. Với tính chất như một cỗ máy tính cực mạnh, toàn bộ các mô hình trong game đều có độ chi tiết cao với thiết kế tinh xảo. Nếu bạn quan sát bộ áo giáp của nữ nhân vật chính, bạn sẽ thấy rõ ánh sáng phản chiếu vào từng khớp nối và trên cả những đường gờ lượn quanh, thứ mà trước đây chỉ có thể biểu diễn bằng những họa tiết gây ảo giác, áp lên mô hình mà thôi. N3 không chỉ đạt ưu thế về chất lượng mà cả về số lượng, số mô hình xuất hiện trong màn hình khổng lồ tới mức chỉ có thể dùng từ "chi chít" để miêu tả. Điều đáng nói là mỗi mô hình xuất hiện đơn lẻ trong "cái đống bát nháo" đó đều là những mô hình chất lượng cao. Vì thế, khỏi nói bạn cũng biết các hiệu ứng phép thuật không thể chê vào đâu được. Nhất là khi các tuyệt chiêu được kích hoạt, ví dụ khi xem phép thuật nước, thời gian như lắng đọng, những giọt nước li ti kết tụ thành những quả cầu lớn hơn, trong vắt như pha lê khúc xạ ánh sáng, thành những tia sáng lung linh cực kỳ quyến rũ...

Âm thanh của N3 hỗ trợ cả hai hệ thống loa 5.1 và tai nghe. Người chơi chìm đắm trong một thế giới ảo tràn ngập âm thanh chát chúa của binh đao, tiếng la hét của quân sĩ, tiếng rít, tiếng nổ của những hiệu ứng phép thuật... và trên hết có lẽ là những bản nhạc nền véo von, đặc sắc mà chip âm thanh cao cấp tích hợp đã tái tạo. Thế mới biết sức mạnh của quái vật Xbox 360!

Có thể nói, Xbox 360 đã mở màn cho một kỷ nguyên giải trí thế hệ mới. Không rõ với tất cả những nỗ lực từ "bác Bill", với sức mạnh đáng kể từ phần cứng và các trò chơi được ưu tiên phát triển trên hệ máy này có giúp Microsoft trụ vững và soán ngôi đối thủ PS3 của Sony hay không? Nhưng qua trò chơi N3 vốn được xem là đặc trưng cho các game của thế hệ sau này, Microsoft đã đóng góp một phần không nhỏ cho nhu cầu giải trí của giới game thủ. Với tất cả các lý do trên, bất chấp các khiếm khuyết của một hệ máy mới ra đời, dòng người xếp hàng chen lấn để mua cho bằng được Xbox 360 vẫn cứ ngày một dài ra.

KIỀU OANH

Thiết bị làm mát và linh kiện máy tính cao cấp tại **www.coolgearvn.com**

BigWater SE

BigTyphoon

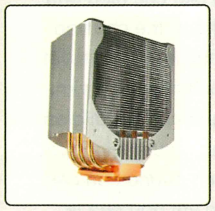
AquaGate Mini

Hyper 48

Thermaltake
COOLall YOUR LIFE

COOLER MASTER
The Ultimate Thermal Solution

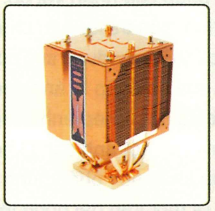
Sonic Tower



Hyper 6+

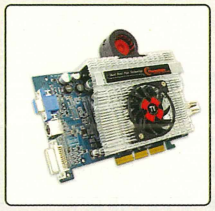
Silent 775

Golden Orb II

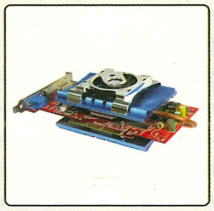


Mini Tower

UV StarForce Fan



Giant 3 VGA Cooler



VGA Cool Viva

Logitech Dinovo

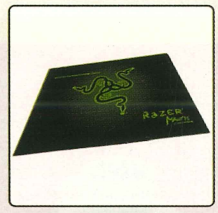
Microsoft Desktop

Razer Copperhead

Logitech G5

Microsoft IE 3000

eXact Mat + Rest



Razer Mantis

Speed Pad N52

zBoard

Saitek X52

Logitech Dual Action

Logitech Momo

CÁC HỆ MÁY CONSOLE GIẢI TRÍ MỚI NHẤT

Xem chi tiết thông tin và đặt mua hàng tại **www.gamebuyvn.com**

www.gamebuyvn.com
www.coolgearvn.com

Công ty TNHH Máy Tính và Giải Trí Kỹ Thuật Số Việt Nam
Trụ sở chính: 45A Lương Ngọc Quyến HN - (04) 9.261841
Cửa hàng: 149C Đội Cấn HN - (04) 7.222184
Showroom: 127 Triệu Việt Vương HN - (04) 9.743093

Yahoo! Messenger:
sale_vcc
xsoftgroup

LỊCH PHÁT HÀNH GAME

THÁNG 01 2006

Ngày phát hành của các game mà chúng tôi giới thiệu chỉ mang tính tương đối và có thể thay đổi không báo trước tùy theo nhà sản xuất và phát hành. Có thể chúng sẽ có mặt trước ở thị trường Việt Nam.

HUY NAM

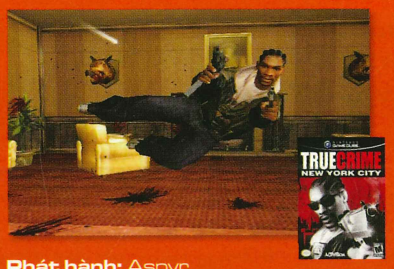
Ski Racing 2006

Phát hành: JoWood
Phát triển: Coldwood
Thể loại: Thể thao
Ngày phát hành: 01/01/2006

Jaws Unleashed

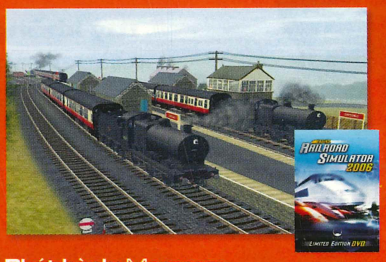
Phát hành: Majesco
Phát triển: Appaloosa Interactive
Thể loại: Hành động
Ngày phát hành: 01/01/2006

True Crime New York City



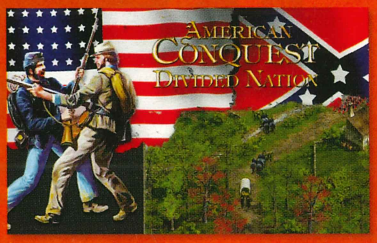
Phát hành: Aspyr
Phát triển: Luxoflux
Thể loại: Hành động
Ngày phát hành: 15/01/2006

Trainz Railroad Simulator 2006



Phát hành: Merscom
Phát triển: Auran
Thể loại: Mô phỏng
Ngày phát hành: 31/01/2006

American Conquest : Devided Nation



Phát hành: CDV Software
Phát triển: GSC Game World
Thể loại: Chiến thuật
Ngày phát hành: 23/01/2006

XBOX 360

http://www.itsbepro.net
PSP - XBOX - XBOX 360 - PS2 - NDS - GAME BOY MICRO
Công ty thương mại văn phòng dịch vụ Đức Việt
Địa chỉ : 88 Ngô Thì Nhậm
Điện thoại : 04.9763466 - 04.9763467
Quà tặng đặc biệt trong tháng

NEW Xbox 360
Nano shop số 90 Đường 2-9 phường 1
Thị xã Vĩnh Long
Tỉnh Vĩnh Long 070.824382
Trúc Sơn Online Game Club
14B/6 Vạn Phúc Hà Nội
0903202525
Bepro
Phong cách chuyên nghiệp tạo nên sự khác biệt

HEAVY METAL F.A.K.K2

CỘI NGUỒN SỰ SỐNG

...Tuy không thật xuất sắc nhưng HM xứng đáng được xếp vào danh sách những game "chơi được"...

Cho đến thời điểm này, không ai có thể chối cãi xêri game Tomb Raider với nhà nữ khảo cổ học Lara Croft đã trở thành huyền thoại. Xinh đẹp, thông minh, khéo léo là những đặc điểm mà ngay từ đầu Lara đã chinh phục được đông đảo giới chơi game và qua đó, doanh số phát hành của Tomb Raider cũng không ngừng tăng theo, khiến các nhà sản xuất game khác phải ghen tị. Vào năm 2000, bắt nguồn từ các nhân vật hoang đường trong bộ phim hoạt hình Heavy Metal, hãng Ritual Entertainment đã dựng nên một nhân vật nữ anh hùng Julie đầy gợi cảm, nhằm cạnh tranh với nàng Lara. Lẽ đương nhiên, nàng Lara "nhái" không bao giờ có thể thực hiện được âm mưu lật đổ nàng Lara "chính hiệu", nhưng xét cho cùng, qua bao cố gắng của Ritual Entertainment, Heavy Metal: F.A.K.K.2 (HM) cũng lọt vào danh sách các game thích hợp cho nhu cầu giải trí.

Vùng đất thánh

HM tiếp nối cuộc hành trình còn dang dở của Julie trong bộ phim hoạt hình Heavy Metal 2000 (1982). Sau khi đánh bại được GITH, kẻ độc tài mong muốn thống lĩnh cả vũ trụ, Julie quay về quê hương Eden và xây dựng lại một thế giới tuyệt vời dựa trên những phế tích huyền bí, mà ngay cả Julie cũng chưa khám phá hết. Trên vùng đất thánh Holy nơi Julie đang sinh sống tồn tại một nguồn nước thần, có thể duy trì sự sống và đem lại cho con người sức khỏe cùng sự trường thọ. Thế nhưng, nguồn nước thần này đang bị đe dọa bởi những làn sóng tấn công dồn dập của loài bọ đến từ vũ trụ, mà chủ nhân của chúng vẫn chính là GITH. Tấm màn bảo vệ Eden đang dần lung lay và Julie phải tiếp tục ra tay làm vị cứu tinh cho vùng đất quê hương mình.

Ưu và khuyết điểm

Thật ra, Ritual Entertainment không phải không có cơ sở khi muốn biến HM thành đối thủ cạnh tranh trực tiếp với Lara Croft. Vì so ra, Julie cũng có rất nhiều năng lực. Nếu Lara nổi tiếng với những màn đu dây mạo hiểm, thử thách sự bền bỉ của người chơi thì Julie cũng không kém cạnh ở những thao tác vượt chướng ngại vật. Mở đầu game, bạn sẽ trải qua một khóa huấn luyện để làm quen với cách điều khiển nhân vật, bạn phải ngạc nhiên trước số lượng động tác mà Julie có thể thực hiện được (tất nhiên, chỉ so với game Tomb Raider mà thôi). Julie có thể bám dây leo để trèo lên một bức tường dựng đứng, đu người vượt qua xà ngang để lọt qua một cái lỗ nhỏ trên tường, bám vịn hay áp sát người để luồn lách qua các gờ tường...

HM còn "nổi trội" ở việc sở hữu một hệ thống chiến đấu rất

Gam màu phù hợp với cảnh chơi

Tên game: HEAVY METAL F.A.K.K 2
Thể loại: Hành động
Phát triển: Ritual Entertainment
Phát hành: Gathering of Developers
Ngày phát hành: 04/08/2000
ESRB: Mature
Cấu hình: PII 300 MHz hoặc tương đương, RAM 64 MB, VGA 8 MB, HDD 400MB, OS: Windows 95/98/NT(SP3)/XP, 1CD.

linh hoạt. Game cung cấp cho người chơi một kho vũ khí cực kỳ phong phú như kiếm, súng, khiên giáp... Mỗi hạng mục như vậy có từ 5 đến 6 vũ khí "con". Ví dụ, nếu bạn chọn kiếm thì sẽ có thêm các lựa chọn: kiếm lửa, kiếm băng, búa trận, kiếm ánh sáng... Kết hợp với những món đồ chơi "đa dạng" như vậy, HM cho phép người chơi trang bị cùng lúc hai món vũ khí, ứng với tay trái, tay phải và được kích hoạt bằng hai phím nhấn chuột. Điều này có nghĩa, bạn sẽ tha hồ sáng tạo ra các tổ hợp vũ khí phù hợp với phong cách chơi của mình. Nếu thích đánh cận chiến thì tay phải bạn có thể cầm kiếm để tấn công, tay trái cầm khiên để phòng thủ, hoặc nếu là tay súng cự phách, bạn có thể hai tay hai súng mặc sức tung hoành! Khá hơn, tùy theo bạn đang sử dụng kiếm kết hợp với vũ khí nào, các chiêu liên hoàn (combo) sẽ thay đổi trong phạm vi từ 4 đến 5 chiêu liên tiếp, không chiêu nào giống chiêu nào. Đây là một cách chơi rất hay, là động lực thúc đẩy người chơi sưu tầm cho hết các loại vũ khí có trong game. Có điều game sẽ hạn chế người chơi lạm dụng chức năng này để qua màn một cách dễ dàng. Cụ thể, có một số vũ khí không thể kết hợp được với nhau, chẳng hạn bạn không thể cùng lúc sử dụng hai cây kiếm. Julie thuận tay phải nên chỉ cầm kiếm bằng tay phải mà thôi, hoặc có một số loại khác như ná hay cưa máy thuộc dạng vũ khí cầm hai tay, nên bạn chỉ có thể trang bị

Không gian rộng lớn

được một loại vũ khí. Ngoài ra, đạn dược được game cung cấp rất khiêm tốn, nên người chơi có phần bị áp lực phải "chi tiêu dè xẻn".

Những con quái vật mà Julie phải giao đấu không biết gọi là gì, vì trông chúng rất quái dị và hơi buồn cười. Một số trông giống loài gấu khổng lồ, trong khi số khác lại lấy ý tưởng từ những cây hoa ăn thịt hay thậm chí là sinh vật tưởng tượng lai ghép giữa máy móc và khủng long! Quái vật trong HM không nhiều, vì trong gần 30 màn chơi, quanh đi quẩn lại chỉ có khoảng 10 loại quái vật từ nhỏ đến lớn. Điểm khác nhau duy nhất giữa chúng là màu sắc và mức độ sát thương.

Tuy nhiên, mọi thứ đều có cái giá phải trả và không ngoại lệ cho HM dù game có lối chơi tổng hợp rất cuốn hút. Thật đáng tiếc, những lỗi gặp phải trong game lại là những lỗi khá thông thường. Các thao tác điều khiển phức tạp và khó định hướng ảnh hưởng trực tiếp đến quá trình chơi của bạn. Tuy game được quảng cáo cho phép đánh cùng lúc nhiều đối tượng (multi-target), nhưng thực tế chỉ đánh từng cái một, nếu bạn thực hiện động tác liên hoàn (combo) thì mặc nhiên Julie sẽ đánh theo đường thẳng cho đến hết động tác đó và bạn không thể làm gì được nếu chiêu combo đang ở đằng trước mà kẻ thù lại ở đằng sau! Ngoài ra, khi di chuyển trên một giàn giáo hay gờ tường, người chơi chỉ có thể di chuyển bằng nút tới hoặc lùi, không thể thay đổi theo góc nhìn camera.

Lỗi thứ hai là các mô hình tương tác với nhau chưa tốt, thường xuyên gây ảo giác cho người chơi. Ví dụ bạn nhảy lên một khối cỏ hình lập phương nằm yên và tin chắc mình đã đứng vững, thì vài giây sau Julie dần dần bị trượt ra khỏi khối cỏ và rớt xuống nền đất. Vấn đề này thật sự nguy hiểm khi trong một số màn, game bắt bạn phải nhảy liên tục trên những nền đất trôi lơ lửng trong không gian, và nếu Julie lại "trượt chân" thì đúng là thảm họa. Thỉnh thoảng mô hình bị kẹt, như lúc bạn đang di chuyển đến gần một cái bàn thì tự nhiên Julie dừng lại, vì game cho rằng bạn đã bị cản đường và bạn chỉ có cách đi ngược trở lại rồi vòng ra xa cái bàn hơn một chút để đi tiếp!

Và thêm một lỗi đặc biệt khó chịu nữa mà hầu như trò chơi nào cũng vướng phải: cách sắp đặt camera chưa thật hợp lý. Khi Julie thực hiện những động tác khéo léo như áp sát tường, camera tự động chuyển sang góc nhìn từ trên xuống, do vậy nếu không quen, bạn có thể bị nhức đầu hay lỡ trượt chân khiến Julie mất máu.

Hình ảnh và âm thanh

Được hỗ trợ bởi một trong những engine đồ họa mạnh nhất lúc bấy giờ: Quake III nên HM là một trong số

Quái vật to lớn

Hiệu ứng đẹp mắt, ánh sáng hoàn hảo

các trò chơi hiếm hoi cho phép người chơi can thiệp chi tiết vào quá trình dựng hình của game. Bạn có thể tăng giảm độ chi tiết cho mô hình, thiết lập các hiệu ứng sương mù, đổ bóng phức tạp và đẩy độ phân giải lên mức rất cao 1600x1200 (ngang ngửa với độ phân giải cao nhất trong các trò chơi ngày nay)! Khi chơi, bạn rất hài lòng với đồ họa của HM vì màu sắc rất tươi, các họa tiết tỉ mỉ cho dù đó là một nhúm đất trên xe đẩy hay một bức tranh nghệ thuật treo trên tường. Các hiệu ứng phép thuật như sét, khói nhả ra từ các khẩu súng hay những đường gươm chém "nẹt" lửa đều tương đối đơn giản và được phối khá nhiều màu sắc, gây cảm giác choáng ngợp và thu hút. Đồ họa của HM có duy nhất một khiếm khuyết: các mô hình dường như hơi thô và cứng, đặc biệt đôi mắt của các nhân vật hình như không bao giờ... chớp!

Âm thanh là một nỗ lực khác nhà sản xuất và điều này đã mang lại kết quả. Chỉ có thể dùng một từ để miêu tả âm thanh của HM – "ấn tượng". Bạn "thật sự bị âm thanh gây ấn tượng" ngay từ khi bắt đầu chơi game và nghe những đoạn nhạc nền sôi động trong lúc chiến đấu. Ở mỗi đoạn phim cắt cảnh, tiếng động được tái tạo rất tinh tế: tiếng suối róc rách, tiếng chim ríu rít... Những đoạn đối thoại khó có thể chê vì được lồng tiếng truyền cảm và phản ánh đúng tâm trạng nhân vật. Tuy nhiên, game không có chức năng bật phụ đề nên người chơi phải tập trung nghe các đoạn hội thoại.

Kết luận

Nếu không vướng phải những sai lầm "chết người" thì HM đã vượt qua được mức khá. Thật đáng tiếc, do nhà sản xuất vội vã tung ra sớm để kịp với ngày hoàn thành bộ phim cùng tên, nên HM đã vấp phải những khiếm khuyết không đáng có. Tuy nhiên, không thể phủ nhận toàn bộ ưu điểm của trò chơi. Nói chung, tuy không thật xuất sắc nhưng HM xứng đáng được xếp vào danh sách những game "chơi được".

ĐỨC QUANG
duc.quang@but-tre.com

Ưu
- Đồ họa mạnh dựa trên engine Quake 3, âm thanh ấn tượng.
- Lối chơi nhiều biến thể, hệ thống chiến đấu tốt.

Khuyết
- Game quá ngắn.
- Gặp phải một số lỗi khó chịu về camera, lối chơi và có thể bị treo máy nếu không tương thích.

Tấn công bằng kiếm...

...hoặc bằng súng

CheatCode

Age of Empires III

Mã	Kết quả
X marks the spot	Nhìn thấy toàn bộ bản đồ
Medium Rare Please	Thêm 10.000 thức ăn
Give me liberty (give me coin)	Thêm 10.000 vàng
Nova & Orion	Thêm 10.000 điểm kinh nghiệm (XP)
A recent study indicated that 100% of herdables are obese	Vỗ béo thú có trong màn chơi
Speed always wins	Tăng tốc độ thu nhặt cũng như xây dựng 100 lần
Ya gotta make do with what ya got	Cho ra Mediocre Bombard từ Home City
<censored>	Thêm 10.000 gỗ
tuck tuck tuck	Cho bạn một xe tải khổng lồ màu đỏ, có thể chạy trên mọi địa hình
this is too hard	Qua màn

F.E.A.R

Vào trò chơi, nhấn phím T và nhập những mã cheat bên dưới rồi nhấn Enter.

Mã	Kết quả
god	Bất tử
armor	Đầy giáp
health	Bơm đầy máu
ammo	Đầy đạn dược
guns	Tất cả các loại vũ khí
gimmegun pistol	Lấy súng lục
gimmegun dual pistols	Lấy hai súng lục
gimmegun submachinegun	Lấy súng MP5
gimmegun shotgun	Lấy shotgun
gimmegun assault rifle	Lấy súng trường
gimmegun semi-auto rifle	Lấy súng trường bán tự động
gimmegun nail gun	Lấy súng nailgun
gimmegun cannon	Lấy súng cannon
gimmegun plasma weapon	Lấy súng plasma nailgun
gimmegun missile launcher	Lấy súng phóng tên lửa
gimmegun frag grenade	Lấy lựu đạn
gimmegun proximity	Lấy mìn bẫy
gimmegun remote charge	Lấy mìn bấm
kfa	Vũ khí, giáp, đạn dược và máu
tears	Tất cả các loại vũ khí, giáp bất tử
poltergeist	Tàng hình
maphole	Qua màn kế tiếp
build	Xem phiên bản trò chơi

XUÂN TÙNG, but-tre@but-tre.com

HỎI ĐÁP

Tôi có thể mua đĩa gốc trò The Sim 2 ở đâu? Khi cài đặt, game yêu cầu cài thêm Direct 9C, chương trình này có sẵn trong đĩa máy thông báo đã cài rồi nhưng sau đó chơi game không được. Cho tôi hỏi Direct 9C có tương thích với Windows XP SP2 không? *(Hoàng Trọng Nghĩa zero_hoang@yahoo.com).*

1. Theo thông tin bạn cung cấp, chúng tôi dự đoán nguyên nhân có thể không phải do Direct 9c mà do máy bạn không đáp ứng yêu cầu của trò chơi về card đồ họa. Bạn nên tham khảo phần hướng dẫn cấu hình của trò chơi (tập tin readme) để biết thêm chi tiết về cấu hình đòi hỏi nhất là loại card đồ họa (có thể có cả danh sách loại card không được hỗ trợ). Bạn khó lòng chơi tốt các game hiện nay với các loại card đồ hoạ VGA 64MB tích hợp sẵn trên bo mạch chủ.

2. Bạn có thể mua game có bản quyền bằng những cách sau:

• Mua hàng trên mạng và thanh toán bằng credit card. Giải pháp này không khả thi lắm vì bạn phải chịu thêm phí vận chuyển, hơn nữa các nhà cung cấp (đa số) không muốn giao dịch với Việt Nam. Nếu được, bạn nhờ người thân ở nước ngoài mua và gửi về nước.

• Theo thông tin chúng tôi biết được, Game Pro. Online (Tp. HCM) và Clan VIE (Hà Nội) cũng có dịch vụ cung cấp các game có bản quyền, bạn có thể liên hệ theo địa chỉ sau để biết thông tin chi tiết:

Game Pro. Online, 67 Nguyễn Trọng Tuyển, Q. Phú Nhuận, Tp. HCM; ĐT: (08) 847 5638

• Ngoài ra, công ty TD&T (Tân Đức) là một trong những nhà cung cấp sản phẩm phần mềm (trong đó có game) có bản quyền tại Việt Nam. Bạn thử liên hệ theo địa chỉ TD&T (Tân Đức); 103 Pasteur, Q.1, Tp. HCM; ĐT: (08) 823 0291 - 829 2399

Tôi muốn tải game strategy trên mạng: Với dung lượng nhỏ hơn 600MB và lớn 20MB, không phải là game online nhưng không biết địa chỉ. Có thể cho tôi một số địa chỉ để tải game không? *(Phạm Hoàng Trung, 276 Trần Cao Vân – Tp Đà Nẵng; huongsoixam@vol.vnn.vn)*

Bạn có thể tải game trên mạng từ những địa chỉ sau:

http://www.download-game.com/

http://www.galttech.com/strategy.shtml

http://www.download-free-games.com/strategy_game_download/

http://games.soft32.com/index-2-5-48-0-4.html

http://www.dexterity.com/

http://www.trygames.com/

Chúc bạn thành công

Chào Ban Biên Tập, cho em hỏi mấy anh có biết trang web nào có những hình ảnh của trò chơi Samurai không? Hay những poster của trò này thì nhớ chỉ cho em nhé! *(kecap1985 m: kecap1985@yahoo.com)*

Bạn có thể vào trang web: *http://www.kenshin.org/poster/*

http://www.invision-graphics.com/wallpaper-1035.html

http://www.imanimetions.net/main.php?nav=wp/blame

http://www.xrtheme.com/vgame4.shtml.

Bạn sẽ tìm thấy các hình wallpaper của game Samurai. Chúc bạn vui vẻ.

Chào BBT, em muốn biết khi nào mới có thể chơi được trò Khan Online vậy? và giới thiệu sơ lược về trò chơi. *(Dương Trung Hiếu hieuke1991@yahoo.com)*

Khan – là game online mới tại Việt Nam. Phiên bản đã được Việt hóa của trò chơi Khan - The Absolute Power do Công ty Mirinae Entertainment (Hàn Quốc) phát triển, được CyberWorld phối hợp với Hanoi Telecom độc quyền phát hành tại Việt Nam từ 1/8/2005.

Đây là một game MMORPG (thể loại nhập vai trực tuyến nhiều người chơi) lấy bối cảnh năm 1206, Thành Cát Tư Hãn (Gengish Khan) với biệt danh "Kẻ thống trị thế giới" đã hợp nhất tất cả các bộ lạc Mông Cổ thành một và mở rộng đế chế của mình từ những vùng đất giá lạnh thuộc Siberia đến những ngọn núi Tây Tạng hùng vĩ...

Để hoàn thành tham vọng thống trị thế giới, Gengish Khan cần chinh phục một vương quốc châu Âu bé nhỏ nữa. Tuy nhiên, đây lại là một trở ngại không nhỏ cho đội quân hùng mạnh nhất thế giới... Khan Online được xây dựng dựa trên thiên sử thi này và diễn ra tại nơi mà Thành Cát Tư Hãn kết thúc cuộc chinh phục của mình.

Với giao diện 3D, vô số các loại vũ khí, giáp, chiêu thức... Khan Online là một game nhiều hứa hẹn. Yêu cầu phần cứng không quá cao (Pentium III, SVGA 16 MB, RAM 256 MB, dial-up 56K) tạo điều kiện cho các game thủ dễ dàng tham gia trò chơi. Các game thủ có thể đăng ký và tải trò chơi miễn phí tại *http://www.khan.com.vn/*. Bắt đầu thu phí vào ngày 15/12/05. Tuy nhiên nếu là người mới sẽ được chơi miễn phí đến lv 25.

Em không biết cách gửi bài viết cho báo PC World VN như thế nào (in ra giấy hoặc gửi email trực tiếp), địa chỉ email nhận bài cộng tác của tạp chí là gì? *(Phạm Duy Tâm, Hoà Lạc - Bình Yên- Thạch Thất - Hà Tây, ĐT: 0912065629; e-mail : ninja_pinochio@yahoo.com)*

Trước tiên, chúng tôi cám ơn bạn đã quan tâm và dành những tình cảm ưu ái cho tạp chí Thế Giới Vi Tính – PC World Việt Nam. Chúng tôi hoan nghênh tất cả các bài viết của bạn đọc về máy tính, CNTT, đặc biệt là những bài thể hiện rõ kinh nghiệm và thực nghiệm của người viết đối với vấn đề mà người viết đang đề cập. Chúng tôi quan niệm tạp chí là một diễn đàn mở để tất cả bạn đọc đều có thể trình bày, trao đổi ý kiến, kinh nghiệm nhằm hỗ trợ nhau tốt nhất, mang lại hiệu quả cho tất cả mọi người.

Yêu cầu:

1.Định dạng: Bài viết có thể ở tất cả định dạng miễn sao tiện cho bạn nhất, tốt nhất là em viết trong file word và sử dụng font: Arial, mã: Unicode.

2. Trình bày: Trình bày của bạn chỉ có tính tham khảo vì chúng tôi sẽ trình bày lại theo quy định riêng của tạp chí. Vì vậy, trừ trường hợp đặc biệt, bạn có thể tiết kiệm công sức bằng cách trình bày bài viết ở dạng cơ bản nhất trong Microsoft Word; lưu ý đánh số và ghi chú rõ ràng cho hình ảnh, sơ đồ (nếu có).

3. Nguồn tham khảo: Ghi rõ nguồn, bản sao nguồn tham khảo (nếu có)

4. Chương trình, phần mềm: Gửi kèm chương trình nguồn để chúng tôi có thể kiểm tra, chạy thử v.v...

5. Liên lạc: Ghi rõ tên thật, địa chỉ, điện thoại, e-mail... để tòa soạn liên lạc trong trường hợp cần thiết

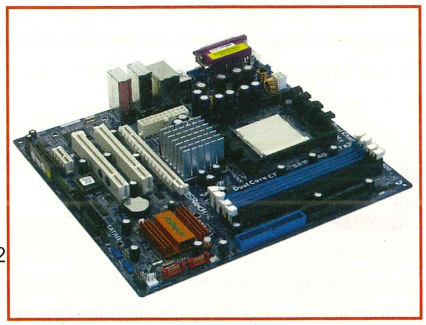
6. Bút danh: Tiếng Việt có nghĩa (không dùng tiếng nước ngoài, ký hiệu v.v.)

7. Bạn có thể gửi bài viết theo đường e-mail dưới dạng đính kèm (attached file) dạng .doc hay .rtf về địa chỉ: *baiviet@pcworld.com.vn* với subject là tựa của bài viết hay *game@pcworld.com.vn* nếu là bài cho Thế Giới Game. Chúng tôi sẽ e-mail báo cho bạn biết kết quả xử lý bài viết trong thời gian nhanh nhất. Bạn vui lòng lưu ý, bài viết của bạn phải là bài chưa gửi hay đăng ở báo khác, cũng như không gửi một bài viết đồng thời cho nhiều báo.

Bộ "nền" cho game online

Vài năm trước, khi giá của bo mạch đồ họa và bo mạch xử lý âm thanh còn cao thì những bo mạch chủ tích hợp sẵn cả hai thứ trên luôn được người dùng để mắt tới đầu tiên. Tuy nhiên, do có một số hạn chế như mạch xử lý âm thanh tích hợp (sound onboard) chỉ hỗ trợ 2.1 đến 4.1, card màn hình tích hợp không hỗ trợ Pixel Shader, OpenGL... nên bo mạch chủ tích hợp vẫn là giải pháp cuối cùng dành cho những người dùng có hầu bao eo hẹp. Nâng cấp theo công nghệ, bo mạch chủ tích hợp gần đây cũng đã hỗ trợ chuẩn âm thanh 6.1, đồ họa DirectX 9, Pixel Shader... Trong đó, bạn có thể tìm đến Asrock 939NF4G-SATA2 và K8NF4G-SATA2.

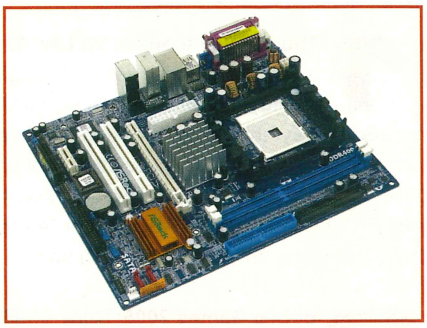
939NF4G-SATA2



Theo thói quen, dù bạn là người mới sử dụng máy tính hay là một tay "sành sỏi" đi nữa, việc đầu tiên cần làm khi mua bo mạch chủ đều là xem thông số kỹ thuật. Vậy bo mạch 939NF4G-SATA2 ra sao? Được sản xuất dành cho CPU AMD sử dụng socket 939, hỗ trợ các dòng vi xử lý AMD Athlon 64/64FX/64X2, thiết kế FSB 1.000 MHz (2GT/giây) và hỗ trợ các công nghệ vi xử lý AMD mới nhất như Cool 'n' Quiet Technology (công nghệ tiết kiệm năng lượng), hay United Overclocking Technology (ép xung bộ xử lý) ... Bo mạch chủ còn sử dụng chip cầu bắc NVIDIA GeForce 6100, chip cầu nam NVIDIA nForce 410 MCP (đang thông dụng hiện nay), dành bốn khe cắm RAM chuẩn bus RAM DDR400/333/266, đạt dung lượng tối đa 4GB và hỗ trợ công nghệ kênh đôi (Dual Channel). Chip đồ họa tích hợp hỗ trợ DirectX 9.0 và Pixel Shader 3.0, đạt dung lượng bộ nhớ dùng chung là 128MB. Bo mạch chủ 939NF4G-SATA2 tích hợp mạch xử lý âm thanh dùng chip Realtek ALC850, hỗ trợ loa 7.1. Ngoài những phần chính trên, bạn có thêm cổng LAN 10/100, hai khe PCI, một khe PCI Express (PCIe) x16 cho card đồ họa nâng cấp, khe PCIe x1 và khe AMR...

K8NF4G-SATA2

"Người anh em" khác của 939NF4G-SATA2 là K8NF4G-SATA2 với hướng đi riêng hỗ trợ dòng AMD Athlon 64/32 bit và Sempron socket 754. Sản phẩm có FSB 1.000 MHz, hỗ trợ công nghệ vi xử lý AMD mới. Không khác gì người anh em của mình, bo mạch cũng sử dụng chip NVIDIA Geforce 6100 ở cầu bắc và NVIDIA nForce 410 MCP ở cầu nam. Tương tự, sản phẩm hỗ trợ RAM DDR400/333/266 (nhưng chỉ 2 khe, hỗ trợ tối đa 2GB); tích hợp chip đồ họa hỗ trợ DirectX 9.0 và Pixel Shader 3.0, chip âm thanh Realtek ALC850 7.1. Màu chân cắm có khác 939NF4G-SATA2.



Bảng so sánh kết quả

Công cụ	K8NF4G-SATA2	939NF4G-SATA2
3Dmark 03 v3.60	947	1.155
PC Mark 04 v1.20	3.565	3.229
Game: độ phân giải 1024x768, mức đồ họa thấp nhất		
Need For Speed: Most Wanted	31,75 fps	32,89 fps
Counter Strike Source	25,45 fps	27,80 fps
Call of Duty 2 (DirectX 7)	31,77 fps	32,51 fps
Võ Lâm Truyền Kỳ	29,57 fps	29,80 fps

Thử nghiệm

Sau bước khảo sát thông số cấu tạo, nhóm thử nghiệm đã thiết lập hai cấu hình với RAM 2x256MB DDR400, đĩa cứng Samsung 80GB; và tất nhiên, chạy trên bo mạch chủ Asrock 939NF4G-SATA2 và K8NF4G-SATA2 lần lượt là hai bộ xử lý AMD Athon64 3000+ và AMD Sempron 2600+ 64-bit. Những công cụ mới nhất đã được sử dụng gồm 3D Mark 03 v3.60, PC Mark 04 v1.20, Sisoft Sandra Standard 2003 SP1, Frap v2.64, Need For Speed Most Wanted, Counter Strike Source, Call of Duty 2 và trò chơi trực tuyến Võ Lâm Truyền Kỳ.

Điểm mà hai bo mạch chủ đạt được ở chương trình 3D Mark 03 không cao. Với bộ máy sử dụng bo mạch chủ 939NF4G-SATA2, điểm trung bình đạt được trong 3 lần thử nghiệm là 1.155; còn K8NF4G-SATA2 thu được 947 điểm. Điểm PC Mark 04 mà K8NF4G-SATA2 đạt được cũng khá tốt: điểm hệ thống - 3.565 điểm, CPU - 4.156 điểm, RAM - 3.156 điểm và đồ họa là 1.128 điểm. Trong lúc đó, 939NF4G-SATA2 hơi thấp về điểm hệ thống (3.229 điểm) và điểm CPU (3.422 điểm) nhưng điểm bộ nhớ và đồ họa có phần nhỉnh hơn, lần lượt đạt 3.978 điểm và 1.465 điểm.

Với số điểm đạt được, hai bo mạch của Asrock dùng chip đồ họa tích hợp sẽ lướt trên thế giới ảo ra sao? Nhóm thử nghiệm đã thử đặt chân vào chốn giang hồ cùng các vị anh hùng hào kiệt của thế giới Võ Lâm Truyền Kỳ, trò chơi đang được nhiều người chơi nhất hiện nay. Kết quả cho thấy, khi "kéo" cùng lúc 2 tài khoản và kích hoạt hết những hiệu ứng đồ họa mà game cung cấp, cả hai hệ thống đạt tốc độ khá lý tưởng: 30 khung hình/giây (fps). Tuy nhiên, khi bước vào những trận đánh chiến trường Tống Kim chế độ đầy màn hình, bạn buộc lòng phải tắt bớt một cửa sổ game, nếu không muốn bất lực nhìn nhân vật của mình "gục ngã". Khi bước vào những trận đấu súng Call of Duty 2 trên nền DirectX 9, chú lính của bạn "lê lết" đáng thương và chỉ bắn được từng viên: hệ thống K8NF4G-SATA2 đạt khoảng 12fps, còn 939NF4G-SATA2 "nhỉnh" hơn đạt 14fps. Nhưng khi hạ Call of Duty 2 xuống nền DirectX 7, trò chơi chạy một cách thoải mái với số khung hình/giây mà hai máy đạt được vào tầm 32fps. Nếu đặt hai game Need For Speed Most Wanted (NFSMW) và Counter Strike Source (CSS) tại độ phân giải 1024x768 và hạ tối đa tất cả hiệu ứng đồ họa, thì bạn tha hồ mà tham gia những vòng đua nghẹt thở, những pha đấu súng khốc liệt .

Tuy vẫn còn những mặt hạn chế của một bo mạch chủ tích hợp, nhưng với những kết quả đạt được của hai bo mạch chủ Asrock 939NF4G-SATA2 và K8NF4G-SATA2, bạn vẫn có thể thoải mái làm việc và chơi game giảm "stress" (tất nhiên, độ phân giải không thể cao hơn 1024x768. Giá sản phẩm thật dễ mua: K8NF4G-SATA2 - 75USD và 939NF4G-SATA2 - 90USD.

Liên hệ: ***Việt Quang*** *- 18A/28/4A Nguyễn Thị Minh Khai Q.1, TP.HCM. ĐT: (8) 825 8563.*

XUÂN TÙNG

Thế Giới Game 2005

Các sự kiện nổi bật tại Việt Nam

1 **Thu phí game online Võ Lâm Truyền Kỳ.** Ngày 31/8/2005, lần đầu tiên một công ty phát hành trò chơi trực tuyến chính thức thu phí tại VN. Việc thu phí của VinaGame gây nhiều tranh cãi về mức giá và vấp phải sự phản ứng từ phía các game thủ, buộc công ty phải dời ngày thu phí từ 20/8 đến 31/8/2005. Ngay lập tức các nhà phát hành game khác như FPT Truyền Thông, VASC, Hanoi Telecom, Asiasoft đã tung ra hàng loạt game online khác để cạnh tranh.

2 **Mobile Games 2005:** Ngày 11/06/05, công ty Công Nghệ Di Động FPT (FPT Mobile) cùng các nhà đồng tổ chức là tạp chí Thế Giới Vi Tính - PC World Vietnam, báo Tuổi Trẻ VMS-Mobifone chính thức công bố cuộc thi viết trò chơi & ứng dụng cho điện thoại di động (ĐTDĐ) được tổ chức tại Việt Nam với tên gọi Mobile Games 2005. Cuộc thi được thực hiện với sự tài trợ của công ty điện tử Samsung Vina và hỗ trợ kỹ thuật của Diễn Đàn JavaVietnam, bắt đầu từ ngày 1/7/2005 và kết thúc vào ngày 15/10/2005. Mục đích của chương trình là tạo một sân chơi lành mạnh cho giới trẻ yêu thích công nghệ thông tin, phát triển các trò chơi & ứng dụng cho ĐTDĐ được viết bởi người Việt Nam, đồng thời tạo cầu nối giữa ứng dụng công nghệ và thị trường. Ngày 27/11/2005, lễ công bố và trao giải Mobile Games 2005 đã diễn ra tại nhà thi đấu Phan Đình Phùng, TP. Hồ Chí Minh.

3 **FPT chính thức phát hành MU.** Ngày 12/05/2005, FPT đã ký hợp đồng độc quyền phát hành game online MU của Webzen (Hàn Quốc) tại VN. Ngay sau đó, ngày 16/5 thông tin trên xuất hiện ở diễn đàn gamevn.com làm rúng động cộng đồng game thủ không khác gì cơn địa chấn. Hệ quả là mấy trăm ngàn game thủ của các server không chính thức trong nước như: MU VNN, MU Hoàn Long, MU Cần Thơ và MU Thủ Đức phải tạm ngừng chơi và mất hết mọi thứ sau khi các server trên buộc phải ngưng hoạt động. Ông Trương Đình Anh cho biết: "Là những nhà kinh doanh nghiêm túc, chúng tôi không dại gì vung tiền tỷ chỉ để lăng xê mình, mà đầu tư vào dịch vụ game online đang hứa hẹn thu lợi nhuận rất lớn". Theo ông T. Đ. Anh, nếu như công nghệ đường truyền băng thông rộng không phát triển mạnh thì có lẽ thị trường này sẽ không thể có một nguồn lợi nhuận tiềm năng lớn như vậy. Tuy vậy, ông cho rằng, thời gian qua nguồn lợi này lại lọt vào túi những nhà kinh doanh chui và Nhà Nước chẳng thu được đồng thuế nào từ các hoạt động này. Theo dự đoán của ông Trương Đình Anh, doanh thu của game online mà FPT gặt hái được trong năm 2006 sẽ đạt 5 triệu USD.

4 **Quản lý game online.** Ngày 14/11/2005 tại Hà Nội, đại diện Bộ BCVT, Bộ VHTT và Bộ Công An đã có buổi làm việc với Phó Thủ Tướng Phạm Gia Khiêm để báo cáo tình hình về sự phát triển của game online tại Việt Nam: Sự bùng nổ của game online (GO) và một loạt dư luận đã dẫn đến việc các cơ quan chức năng phải can thiệp vào một số vấn đề liên quan đến lĩnh vực kinh doanh này. Một vài quyết định tạm thời đã được áp dụng như: đề nghị tạm dừng phát hành các game mới đối với những công ty chưa có giấy phép OSP (cung cấp các dịch vụ trực tuyến) do Bộ Bưu Chính Viễn Thông cấp; khuyến cáo các ca sĩ không nên tham gia quảng bá cho game; các doanh nghiệp không nên nhập trò chơi mới, không mở rộng tài khoản người chơi... trong khi chờ đợi một quy chế rõ ràng cho loại hình kinh doanh này. Dự kiến trong tháng 12/2005, quy chế quản lý dành cho game online tại Việt Nam sẽ được ban hành. Đó là văn bản liên ngành do các bộ Bưu Chính Viễn Thông, Văn Hóa Thông Tin, Công An và Tài Chính xây dựng.

5 **World Cyber Games 2005.** Vòng đấu loại WCG Việt Nam năm nay diễn ra ở 120 điểm, gồm các trường đại học, dịch vụ game và những cửa hàng máy tính trên toàn quốc, bắt đầu từ 1/7. Thí sinh giành điểm cao vòng này được tham dự vòng chung kết quốc gia, tổ chức tại nhà thi đấu Phan Đình Phùng, TP. HCM vào ngày 24-25/9. Cuộc thi năm nay tuy quy mô nhỏ hơn nhưng hoành tráng và chuyên nghiệp hơn. Ngày 17/11/2005 vòng chung kết World Cyber Games 2005 đã diễn ra tại Singapore, đoàn Việt Nam có 8 người và duy nhất chỉ có tuyển thủ Tạ Nam Anh tham gia trò Fifa 2005 được lọt vào vòng 1/16 và dừng bước tại đây.

6 **Cơ hội cho các công ty phát triển game Việt Nam.** Game online là một thị trường đầy quả ngọt cho các nhà cung cấp. Riêng công ty VinaGame, ước tính doanh thu hàng tháng từ việc bán thẻ đem lại không dưới 30 tỷ đồng. Ông Trương Gia Bình - chủ tịch VINASA nhìn nhận sự phát triển của thị trường GO chính là động lực để các công ty phần mềm trong nước có đơn hàng gia công game cho nước ngoài và từ đó tích luỹ kinh nghiệm để có thể xây dựng game của Việt Nam. VINASA xác định công nghiệp giải trí điện tử là một lĩnh vực phát triển mang tính đột phá của CNpPM Việt Nam từ nay đến 2010. Theo chiến lược của VINASA, sau 5 năm nữa Việt Nam sẽ có khoảng 80 doanh nghiệp làm game với doanh số trung bình 1 triệu USD, đồng thời VINASA cũng đặt mục tiêu game nội địa dần chiếm lĩnh thị trường và tiến tới xuất khẩu. Tuy nhiên, TS Lê Trường Tùng - chủ tịch Hội Tin Học TPHCM cho rằng cung cấp dịch vụ chơi game và phát triển game là hai công việc khác nhau. Theo ông, trong vòng 5 năm tới, Việt Nam chưa đủ sức để tự phát triển các sản phẩm game lớn.

7 **Hàng loạt "ngày hội" game online trên cả nước:**

• Game Show: do tạp chí TGVT tổ chức tại Vietnam Computerworld Expo từ ngày 5/7 đến 8/7, được bầu chọn là gian hàng có nhiều người tham quan nhất. So với năm trước, game show năm nay được thiết kế đẹp và có nhiều hệ máy hơn, từ PC, console đến cả game trên điện thoại di động.

• Lễ hội Festival PTV: FPT là công ty VN đầu tiên tổ chức lễ hội để quảng bá cho một game online tại VN. Lễ hội diễn ra ở TP HCM vào 2 ngày 30-31 tháng 07 và ở TP HN vào 2 ngày 06 – 07 tháng 8. Festival PTV được coi là buổi họp mặt offline lớn nhất và được tổ chức chuyên nghiệp nhất dành cho game thủ của một trò chơi tại VN.

• Đại hội võ lâm: Tổ chức tại 2 thành phố lớn là HCM (17/8) và HN (11/9), thu hút được sự quan tâm của nhiều người. Đồng thời, ngay sau đại hội võ lâm này, các ban, ngành của chính phủ đã có cái nhìn khác về game, đặc biệt là game online.

• Hoàn Long PC Game - 2005: Công ty máy tính Hoàn Long tổ chức giải thi game trên PC từ ngày 17/4 đến 24/5 với tổng giá trị giải thưởng là 110.000.000VNĐ. Hai game được đưa vào thi đấu là Fifa 2005 và WarCraft III.

BAN BIÊN TẬP

WCG
WORLD CYBER GAMES
World Cyber Games 2005

"Amato" chống "prồ"

Bất kỳ giải thi đấu quốc tế nào cũng cần kinh nghiệm và tâm lý thi đấu ổn định. Ác nỗi, đó lại là lỗ hổng của đoàn game thủ Việt Nam trong hành trang tham dự World Cyber Games 2005.

Châu chấu đá xe?

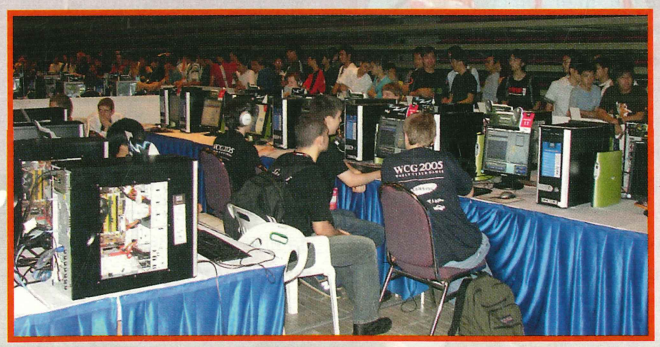
Không trống dong cờ mở, 7 "cao thủ" của các "lò" game Việt Nam đã bay qua Singapore một ngày trước khi "thế vận hội điện tử" lớn nhất hành tinh khai mạc tại khu triển lãm - hội thảo Suntec (Suntec Convention Center).

Tham dự vòng chung kết WCG năm nay, ngoài 2 nội dung thi đấu quen thuộc là Fifa 2005 với 3 "ngôi sao bóng đá" gồm Tạ Nam Anh (BlueGhost), Trần Thanh Vy (Winnie), Vương Kim Sơn (Nick) và Warcraft III: Frozen Throne với 2 "cao thủ" Lê Quốc Dũng (SetaVIE), Nguyễn Lê Công (HutrVIE), đoàn Việt Nam còn có thêm 2 "tân chỉ huy" Starcraft: Broodwar (nội dung thi đấu mới, áp dụng năm nay tại Việt Nam) là Lý Trần Tiến và Lê Nguyễn Thế Đạt .

Trước ngày lên đường, những "hạt giống" như Tạ Nam Anh và Đặng Bình An được đặt nhiều kỳ vọng giúp đội Việt Nam ghi tên lên "bảng vàng" tại WCG. Trận đấu "chính ngọ" ngày 19/10/2005 đã khép lại niềm hy vọng của đội Việt Nam, khi Nam Anh đành ngậm ngùi đứng ngoài làm quan sát viên vì thất thủ ở 2 lượt đấu trước game thủ người Ý với nickname "Sebatr" (Sebastiano Trusso Forgia, thành tích chung cuộc: thắng 4 trận, hòa 2), với tỉ số cách biệt 3 bàn (4:1 và 6:3). "Do mình mải lo đối phó với đối thủ người Đức vòng sau là Styla (sau này vô địch Fifa 2005 WCG 2005 - NV), hơi chủ quan nên đã thất bại", Nam Anh nói, "Thật ra, Sebatr được mọi người đánh giá yếu hơn mình". Thành tích chung cuộc của "bóng ma xanh" này là thắng 4, hòa 1 và thua 1 trận.

Ở bảng D, đội quân Wacraft III: Frozen Throne, Quốc Dũng cũng vớt vát được 2 trận (thắng 2, thua 3) và "cựu binh WCG" HutrVIE (bảng K) dù gì cũng 3 lần chiếm lĩnh thế trận (chung cuộc: thắng 3, thua 2), đáng tiếc là sau khi chinh phục được "Janby" (John Benedict Cruz, Philippines, chung cuộc: thắng 3, thua 2) ở lượt đấu thứ 5, có đến 3 người có cùng hiệu số trận thắng/thua và cả 3 phải tiếp tục giao đấu với nhau. Tuy nhiên lần này "thần may mắn" đã không mỉm cười với Lê Công, "Janby" đã lật ngược thế trận để lọt tiếp vào vòng trong. Với ý chí thi đấu tốt, nhưng "lực bất tòng tâm", sau 5 ngày thi đấu từ 16-20/11/2005, đoàn Việt Nam xếp hạng 29 toàn đoàn, chính nhờ thành tích lọt vào vòng 1/16 nội dung Fifa 2005 của Nam Anh (nếu không đoàn Việt Nam sẽ không được xếp hạng của WCG 2005). Tâm lý hay những hạn chế "kinh nghiệm trận mạc" đã ngăn chúng ta có một kết quả khả quan hơn?

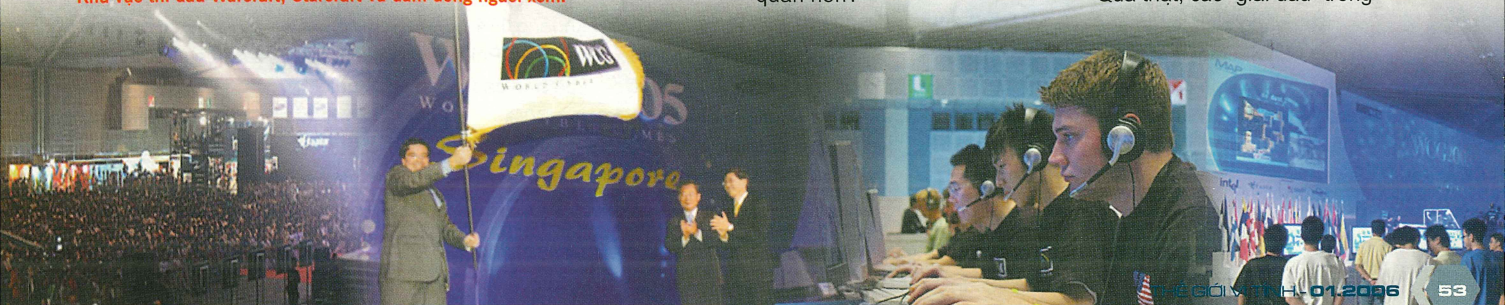
Tuyển Fifa Việt Nam từ trái sang: Trần Thanh Vy, Tạ Nam Anh, Vương Kim Son.



Khu vực thi đấu Warcraft, Starcraft và đám đông người xem.

Bài học kinh nghiệm

Để có được những trận thắng thuyết phục, "thua vẫn đẹp" hay những trận hòa đúng khả năng, các game thủ của Việt Nam đã không ngừng "du đấu" qua mạng với nhiều game thủ trong và ngoài nước. Không ít thì nhiều họ cũng rút tỉa được kinh nghiệm trận mạc nhưng... thật sự vẫn chưa đủ. Vì "chân nhân bất lộ tướng", các cao thủ chỉ "xuất chiêu" và thể hiện đúng đẳng cấp trong những giải đấu đỉnh cao, nên hay "giấu bài" khi giao hữu. Đó chính là mấu chốt thành công của các tay game có thứ hạng cao tại các giải đấu quốc tế lớn. "Các game thủ nước ngoài có nhiều điều kiện để tham dự và cọ xát tại các sự kiện trò chơi lớn, nên họ có kinh nghiệm thi đấu và tâm lý ổn định hơn game thủ Việt Nam", Nam Anh thổ lộ. Quả thật, các "giải đấu" trong



Intel giới thiệu nền tảng chơi game di động Napa

Tại buổi họp báo riêng trong khuôn khổ WCG2005, giới thiệu nền tảng chơi game di động mới có tên mã là Napa do Intel (cùng Samsung và Razer là ba nhà tài trợ chính của WCG 2005) tổ chức cho các nhà báo khu vực, chúng tôi đã thật sự "choáng" khi "phát hiện" những hình ảnh Doom 3 "lướt như bay" trên màn hình máy chiếu là được phát ra từ chiếc máy tính xách tay (MTXT) nhỏ nhắn, chứ không phải từ chiếc máy to đùng phía sau...

Doom3 "lướt như gió" trên máy tính xách tay Dell XPS Gen2.

Tại gian hàng Intel nằm trong khu vực thi đấu WCG, Quake 4 và World of Warcraft cũng thi nhau "phóng" ào ào trên những cỗ máy được trang bị những CPU mạnh nhất của hãng như CPU lõi kép và phiên bản cao cấp nhất Extreme Edition... Rất đông người chơi tự do khám phá sức mạnh của những cỗ máy "kinh hồn" này. Ấn tượng nhất vẫn là loạt 6 chiếc MTXT chạy Doom 3 "nhuyễn" đến không ngờ, và đó không gì khác chính là mẫu MTXT mà chúng tôi đã được chứng kiến lúc họp báo. Thật ra, không phải game thủ nào cũng đủ "nội lực" để mua được những chiếc laptop như thế, với cấu hình dùng card màn hình NVidia 6800 Ultra, giá mỗi chiếc laptop "sơ sơ" đã khoảng... 3000 USD!

Trong năm 2004 - 2005, với sản phẩm chipset 915 và công nghệ Intel Centrino, trên thị trường toàn cầu cũng đã xuất hiện một số laptop chơi game "đáng nể" như Dell Inspiron 9300, Clevo M570A hay Acer Travelmate 8104. Nhưng đó chỉ là thiểu số những chiếc laptop giá cao và chơi game được.

Khả năng hiển thị đồ họa của MTXT chính là "rào cản" lâu nay của các game đòi hỏi khả năng xử lý đồ họa cao cấp, vì vậy mà các game thủ vẫn còn "thờ ơ" trước loại máy này. Ngay cả những chiếc máy được dùng để trình diễn game của Intel trong WCG 2005 cũng không được bán đại trà trên thị trường Bắc Mỹ.

Và có lẽ những lý do trên là cơ sở để Intel chuẩn bị tung ra nền tảng di động Napa với một số cải tiến đáng kể. Nền tảng Napa mới sẽ có 4 thành phần "đinh" gồm: Yonah: CPU lõi kép đầu tiên của Intel cho nền di động, sản xuất trên công nghệ 65nm, với khả năng duy trì năng lượng và cải tiến năng lực phục vụ cùng lúc nhiều ứng dụng "nặng ký" và đa luồng; Calistoga, chip đồ họa tích hợp cải tiến tốc độ, cũng như khả năng hiển thị hình ảnh; ICH7-M: chip quản lý xuất/nhập di động đến 6 khe PCI Express cùng những tính năng quản lý điện năng để tiết kiệm năng lượng; và Golan, công nghệ không dây thế hệ mới hỗ trợ các chuẩn bảo mật tiên tiến nhất, thiết kế rất nhỏ gọn.

Thật ra, đến tháng 1/2006, người dùng mới có thể thật sự khám phá được năng lực nền tảng Napa của Intel. Chỉ biết, theo cam kết của Intel, thị trường sẽ có những chiếc MTXT thế hệ mới không chỉ dùng chơi game tốt mà còn hỗ trợ giới doanh nhân mạnh hơn về khả năng kết nối Internet và điều quan trọng là giá cả phù hợp. Theo Intel, các chipset có tên mã kết thúc bằng "GM" sẽ dùng đồ họa tích hợp Calistoga, hứa hẹn sẽ chơi được những game đỉnh cao. Một thông tin hấp dẫn khác là Intel cho biết họ đang bắt tay chặt chẽ với rất nhiều nhà phát triển game lớn nhằm đảm bảo các game thế hệ mới chạy "trơn tru" với Calistoga. Nhưng sẽ "trơn" đến mức nào thì đại diện Intel cho biết kết quả vẫn còn trong vòng "bí mật". Tuy nhiên, nếu Calistoga không đáp ứng được nhu cầu của game thủ, Intel vẫn có dòng laptop dùng chipset có tên mã kết thúc bằng "PM", cho phép các hãng đồ hoạ thứ ba như ATI, NVidia đưa vào MTXT những card đồ hoạ cực mạnh.

Xu thế sử dụng MTXT mọi lúc mọi nơi để làm việc, học tập và thỉnh thoảng chơi game cho vui hay "luyện" và "thi đấu" nghiêm túc đã làm cho nhiều hãng bán MTXT nghĩ đến những sản phẩm có khả năng nối mạng mọi lúc mọi nơi và chơi được những trò chơi đỉnh cao. Theo dự báo của nhóm nghiên cứu YankeeGroup về thị trường game online 2004, từ 2003 đến 2009, châu Á sẽ có khoảng 174 triệu người chơi game online, châu Âu và Phi 82 triệu, châu Mỹ 80 triệu. Còn theo báo cáo của DFC Intelligence, trên toàn cầu, 70% người thuê bao đường truyền băng thông rộng đều chơi game trực tuyến.

nước của các lò game như SSP, VIE, Hoàn Long vẫn chưa đủ sức nâng tầm game thủ Việt Nam lên đẳng cấp quốc tế. "Mình hy vọng Việt Nam sẽ có nhiều giải đấu chuyên nghiệp hơn nữa và các game thủ được tạo điều kiện giao lưu quốc tế nhiều hơn", Nam Anh bày tỏ. Bởi vậy mới thấy, trong những giải đấu đỉnh cao, thiết bị hay kỹ thuật thi đấu tuy quan trọng nhưng vẫn không mang tính quyết định bằng "vốn" kinh nghiệm. Hy vọng trong tương lai, Việt Nam sẽ có nhiều giải thi đấu game quy mô và những giải đấu giao hữu mở rộng để lấp lỗ hổng kinh nghiệm!

Thấy gì qua WCG 2005 ở Singapore?

Đội tuyển nước chủ nhà Singapore xếp hạng 10 WCG 2005 với thành tích đoạt huy chương bạc nội dung thi đấu Dead or Alive: Ultimate và có game thủ lọt vào vòng 1/16 Counterstrike: Source và vòng 1/32 Warcraft III: Frozen Throne. Đằng sau đội tuyển này là sự quan tâm của thủ tướng Lý Hiển Long, cùng một nền kinh tế xem trọng ngành công nghiệp trò chơi trên vùng đất "thiên đường" của công nghệ mới ở châu Á.

Trong khi Việt Nam vẫn đang loay hoay tìm cách quản lý game trực tuyến tốt hơn, thì ở Singapore, với nền kinh tế tri thức, người ta tỏ ra xem trọng ngành công nghiệp game. Ông Quek Swee Kuan, giám đốc Ủy Ban Phát Triển Kinh Tế Truyền Thông (Inforcomms & Media Economic Development Board - EDB) của Singapore, cho biết chính phủ nước này đã đưa ra chiến lược tiếp cận đa hướng để định vị Singapore thành một trung tâm của ngành công nghiệp game. EDB đã hỗ trợ Koei, một công ty phát triển game của Nhật, xây dựng studio phát triển game tại Singapore đầu năm 2005. Studio này là đầu tư lớn nhất của Koei ngoài Nhật Bản và sẽ chịu trách nhiệm phát triển các trò chơi cho thị trường toàn cầu, như trò Tam Quốc Diễn Nghĩa

Tưng bừng sân game mạng

Dịp cuối năm là cơ hội lớn để các nhà phát hành game tại Việt Nam tung ra các chương trình hấp dẫn, những hoạt động sôi nổi nhằm cuốn hút khách hàng. Giáng sinh đã qua nhưng hương vị "tuyết" vẫn còn vương đọng đó đây; tết tây sắp đến với nhiều sắc độ hấp dẫn. Cuộc sống game ngày càng "đài hơn" khi các ngày lễ, kỳ nghỉ... trong game được tổ chức không kém phần tưng bừng.

Muôn sắc Noel

AsiaSoft - Cùng vui Noel. Sân game này "dựng hai điểm vui chơi" ứng với Tsonline và GunBound.

Lôi Đài Tranh Bá: Đây là sự kiện hấp dẫn đối với các gamer yêu thích PvP. Trong thời gian 3 tuần từ 18/12/2005 – 08/01/2006, khi tham gia Đả Lôi Đài Theo Party diễn ra vào 19h-21h, Chủ nhật hàng tuần, mỗi party vô địch trên mỗi server TSonline sẽ nhận được giải thưởng 5 thẻ cào @cash 140.000VNĐ (tổng cộng 72 giải thưởng, trị giá trên 50.000.000 đồng).

Làng Noel: Một vùng đất phủ đầy tuyết trắng hoàn toàn mới mà gamer chỉ có thể đến vào dịp Giáng Sinh. Tại đó, gamer có thể nhận các món quà ngộ nghĩnh từ ông già Noel, tham gia tìm kẹo Noel để đổi nhiều loại vật phẩm giá trị, quyết đấu với quái vật tuyết để đoạt báu vật...

TS Point shop: Khi mua thẻ và nạp với phương thức tính giờ, gamer sẽ được điểm TS Point, có thể dùng để mua báu vật tại TS Point shop với giá cực kỳ hấp dẫn. Số lượng hàng trong TSpoint shop có hạn và sẽ thay đổi theo từng tháng. Xem thông tin chi tiết tại: www.tsonline.net.vn

Gunbound Việt Nam ra mắt sự kiện Gunbound Merry Christmas từ 16/12/2005 - 09/01/2006. Bạn sẽ ngạc nhiên khi bắt gặp sự xuất hiện "Event game" mang theo những "background" đặc trưng rất ngộ nghĩnh, dễ thương, lần đầu tiên xuất hiện trong mùa Noel năm nay. Bạn còn có nhiều cơ hội may mắn nhận được 1 trong 1.100 quà tặng giá trị, đặc trưng trong mùa Noel của game GunBound như: Áo Lông Gấu, Phượng Hoàng Lửa, Cây Thông Noel... Xem chi tiết tại: www.gunbound.net.vn.

FPT game online rực rỡ pháo hoa

PTV - Giành lại miền đất hứa, nhân dịp Giáng Sinh những cây thông lớn sẽ được đặt ở Ricarten và Pillai, 2 thành phố lớn nhất trên lục địa Priston. "Khách du lịch" trong game có thể đến đây vui chơi, chụp hình, làm lễ cưới (tất nhiên là ảo)... Trong suốt tuần lễ Giáng Sinh, những con Yêu tinh Goblin mặc áo đỏ, đội mũ đỏ vác theo túi quà đủ các kích cỡ từ bé đến khổng lồ sẽ xuất hiện trên tất cả các vùng đất của lục địa Priston. Các game thủ may mắn gặp được các ông già Noel này sẽ được tặng những món quà quý giá. Sự kiện này kéo dài từ ngày 21/12/05 đến 03/01/06.

Game MU Việt Nam - Xứng danh anh hùng cũng không kém phần sôi động, một cây thông lớn cũng được dựng ở giữa làng Davias băng tuyết. Những món quà được gói bọc trong những chiếc hộp xinh xắn và thắt ruy băng sặc sỡ sẽ được chất đống ngay đầu làng, trên những hòm rương cao ngất của "Người giữ đồ". Bạn bè trong Bang hội và trong nhóm Party có thể cùng nâng chén tương phùng trong quán rượu được trang trí bởi những vòng hoa Giáng sinh. Sự kiện kéo dài từ ngày 17/12/05 đến 02/01/06.

Từ ngày 20/12, tất cả những người bán hàng, canh cửa... NPC trong Game MU Việt Nam - Xứng Danh Anh Hùng cũng sẽ cười toe toét với bạn và hét lên lời chúc "Giáng Sinh vui vẻ, Năm mới vui vẻ" khi có các game thủ đi ngang qua. Trong suốt một tuần, ngoài các đồ đạc bình thường rơi ra khi đánh quái vật, sẽ có thêm các Ngôi sao Giáng Sinh và Pháo hoa Giáng Sinh. Khi ném các Ngôi sao hay Pháo hoa lên trời, chúng sẽ nổ thành các chùm sao và pháo, đồng thời thả ra tiền "lì xì" hoặc đồ rất xịn.

Đúng 12:00 đêm Noel và đêm giao thừa Tết dương lịch (31/12), pháo hoa sẽ được đốt ở khắp các vùng đất của MU để chào mừng năm mới. Các ông già Noel sẽ để lại những món quà dưới đất ở khắp các vùng đất MU. Các game thủ may mắn có thể tìm thấy dưới các gốc cây, trong tuyết những món quà Giáng Sinh giá trị.

PTV - Giành lại miền đất hứa

Sau 7 tháng chính thức phát hành với nhiều lần nâng cấp, PTV - Giành lại miền đất hứa sẽ thu phí vào ngày 1/1/2006. FPT Telecom tung ra 2 loại thẻ (mệnh giá 30.000 đồng và 90.000 đồng); đồng thời có đợt khuyến mãi "đột phá": Đến hết ngày 15/2/2006, những ai nạp 10 thẻ PTV 30 ngày sẽ được quyền chơi game không giới hạn trong toàn bộ thời gian vận hành game này. Game thủ bắt đầu nạp thẻ từ 22/12/2005. Các tài khoản mới từ 1/1/2006 sẽ được miễn phí 14 ngày đầu tiên; sau thời gian này, game thủ sẽ phải nạp thẻ. Với mỗi thẻ nạp vào, game thủ sẽ được tặng các loại ngọc quý trong game.

Phiên bản mới với các thử thách hấp dẫn dành cho game thủ ở tất cả các cấp độ sẽ được cập nhật vào ngày 11/01/2006. Bản đồ mới Biển Chết cũng đang được gấp rút hoàn thành, dự kiến sẽ ra mắt vào Tết âm lịch.

Muôn màu đấu trường

Võ lâm Truyền Kỳ Công Thành Đại Chiến

Quần hùng tranh bá - Công thành đại chiến: Sau một thời gian dài dày công luyện võ công, cũng như tầm sư học đạo, giờ đây đã đến lúc các vị cao thủ võ lâm

Khoang thi đấu đơn trên sân khấu thi đấu WCG 2005.

Trực Tuyến (The Romance of Three Kingdom Online). Một công ty Nhật khác, Genki, sẽ phát triển trò chơi cho hệ máy Nintendo DS mới nhất và nhiều game quốc tế khác trong vài năm nữa. Không chỉ dừng ở đó, hãng Lucasfilm, trụ sở chính tại California (Mỹ), cũng đã mở một studio ở đây chuyên về mảng phim hoạt hình - studio ngoài nước Mỹ đầu tiên của Lucasfilm trên thế giới. Dự kiến Lucasfilm Singapore sẽ tạo việc làm cho 300 đồ họa viên, với sản phẩm chủ lực là nội dung hoạt hình số cho phim, chương trình TV và trò chơi phục vụ khán giả toàn cầu.

Singapore tồn tại một thị trường CNTT-VT lành mạnh. Các game thủ luôn có điều kiện chơi game có bản quyền với đầy đủ tính năng. Phần cứng luôn được cập nhật. Tập đoàn viễn thông Singtel cũng tham gia phân phối game trực tuyến (World of Warcraft, Vital Sign). Các hãng khác cũng tung ra nhiều game trực tuyến khá hấp dẫn (phân phối hay tự phát triển). Tại các siêu thị CNTT như Funan, Sim Lim Square hay Suntec, bạn dễ dàng tìm được những trò chơi có bản quyền mới nhất hay các món "đồ chơi" thời thượng... Singapore mà!

Tạm biệt WCG 2005, tạm biệt các game thủ Việt Nam, hẹn gặp lại các bạn tại World Cyber Games 2006 Grand Final sẽ được tổ chức tại thành phố Monza, Ý (đông bắc Milan), nổi tiếng với giải đua xe Thể Thức Một (Formula One Grand Prix).

PHI QUÂN - CÔNG MINH

trong chốn giang hồ, cùng nhau đem những chiêu thức tuyệt học đã tu luyện được, cùng với các bằng hữu trong bang phái của mình tham gia vào Công Thành Đại Chiến, giành quyền kiểm soát Thất Đại Thành Thị. Sự kiện này đã diễn ra vào ngày 13/12/2005. Đây chính là sự kiện được các hảo thủ giang hồ mong đợi nhất của thế giới Võ Lâm Truyền Kỳ. Vậy Công Thành Đại Chiến là gì? Sự kiện ấy có gì nổi bật mà lại được các cao thủ mong chờ?

Công Thành Đại Chiến chính là đấu trường lớn để các bang phái thi thố tài năng, cũng như khẳng định địa vị của mình trong chốn võ lâm. Cũng công thành – thủ thành đấy, nhưng không có sự tham gia của lực lượng quan binh nào hết, thay vào đó là các cao thủ thập đại môn phái. Không giống như cuộc chiến Tống Kim, trong Công Thành Đại Chiến, người chơi phải là bang chúng của một trong hai bang tham gia trận chiến công thành (được xác định qua Công Thành Lôi Đài). Bên cạnh đó, người chơi có thêm sự hỗ trợ của các dụng cụ công-thủ thành. Công thành thì có Nghiệt Long Xung Xa, Hỗn Thạch Liệt. Thủ thành được hỗ trợ bởi Vân Kỳ Binh Phù và Ngoan Cổ Binh Phù.

Cuộc chiến nào tất cũng có người thắng kẻ thua, "Thắng làm vua thua làm giặc", triết lý muôn thuở ấy cũng được thể hiện khá rõ trong các trận chiến Công Thành: bang phái giành chiến thắng sẽ được nắm quyền kiểm soát tòa thành trong vòng 1 tuần, bên cạnh đó còn có những món quà hấp dẫn khác chờ đợi những kẻ chiến thắng, mà bạn có thể tìm hiểu thêm tại trang web: http://www.volam.com.vn/vl/VNthongbao/congthanhchienb4.html

MU Việt Nam 2005 và giải vô địch

Đấu trường Vinh Quang: Giải Vô địch 2005 của MU Việt Nam - Xứng Danh Anh Hùng vừa tổ chức, thu hút hàng nghìn game thủ và đã chọn ra các nhà vô địch của 3 server chính. Lễ trao giải diễn ra ngày 15/12/2005, với phần thưởng là các bộ chiến phục cực kỳ quý giá lần đầu xuất hiện trong game.

Vòng loại: Đại chiến Hỗn Nguyên Lâu. Hỗn Nguyên Lâu chỉ mở cửa 2 giờ/lần của MU Việt Nam được sử dụng để tổ chức vòng loại của giải. Trên tất cả các server chính, các game thủ dự thi được phân làm 4 hạng cân: Tân Binh từ level 50 đến 119; Tinh Binh level 120 đến 179; Kiêu Binh level 180 đến 239 và Hùng Binh level 240 đến 299.

Ngày 3/12/2005, vòng loại đã thu hút hàng nghìn game thủ tham gia, cả để giành giải thưởng lẫn để... xem chơi. Chưa đầy 3 phút, "gnghgioiwe" đã lập kỷ lục là người đầu tiên bước vào Bán Kết của Tân Binh trên server Tình Yêu 1. Trên Tình yêu 2, với số điểm cao nhất "TranHaoNam" vào bán kết. Ở server Quyền lực, cuộc Marathon kéo dài 6 phút và kết thúc với chiến thắng của Tiên nữ "Domino".

Bán kết và Chung kết: 48 game thủ của 3 server bước vào vòng Bán kết được tổ chức ngày 10/12. Vòng bán kết và Chung kết đều được tổ chức theo thể thức đấu loại trực tiếp. Một trong 2 đấu thủ sẽ đưa lời thách đấu và trận đấu bắt đầu khi đối thủ kia nhận lời. Tính năng Thách đấu (Duel) được tận dụng triệt để trong game để thêm phần hứng thú cho cuộc đấu ở Arena. Thi đấu Bán kết và Chung kết, Ban tổ chức đã quyết định không cho ứng cử viên mang theo bất kỳ bình máu dự phòng nào, nhằm đảm bảo tính công bằng. Sau bao trận quyết chiến ác liệt, cuối cùng Ban tổ chức cũng chọn ra được 12 game thủ xuất sắc nhất. Các bạn có thể tham khảo thêm chi tiết tại trang web: www.muonline.vn.

NGỌC HÂN.

KẾT QUẢ BÌNH CHỌN GAME HAY NHẤT TRONG THÁNG

Chương trình "Click chuột trúng thưởng" tháng 12 kết thúc vào ngày 15/12 đã có kết quả! "Top 3" game hay nhất trong tháng (xếp theo thứ tự) đã được 958 bạn đọc Thế Giới Game bình chọn trực tuyến trên website: www.pcworld.com.vn:

1• First Encounter Assault Recon - Cơn ác mộng
2• Age of Empires III - Chinh phục Tân Thế Giới
3• Serious Sam 2 - Người hùng trở lại 2

Chúc mừng bạn đọc đã giành giải thưởng tháng 12: 01 bo mạch chủ ASRock 845D + 01 card màn hình MSI RX9200SE

Trần Vũ Hải Đăng
Địa chỉ : 2/57 Hạ Lý, Q. Hồng Bàng, Hải Phòng
Điện thoại : 31 842 226
Email: alex_patrice@yahoo.com

đã chọn đúng "top 3" game và dự đoán số người tham gia bình chọn gần đúng nhất: 952.

Mời bạn Hải Đăng liên lạc với:
Văn Phòng Hà Nội: Tầng 9, 185 Giảng Võ, Q. Đống Đa, Hà Nội
ĐT: (84.4) 512 1819 - Fax: (84.4) 512 1822
Email: thegioivitinh.hn@pcworld.com.vn
để nhận giải.

Chương trình "Click chuột trúng thưởng" tháng 12 được phối hợp thực hiện bởi tạp chí **Thế Giới Vi Tính - PC World VN** và **công ty TTC**.

CHÂN THÀNH CẢM ƠN BẠN ĐỌC VÀ CÁC NHÀ TÀI TRỢ. HẸN GẶP LẠI!

CÁC ĐƠN VỊ QUẢNG CÁO TRONG SỐ NÀY

Acecook VN – Công ty TNHH 43, 49
Be Pro – Công ty Thương Mại Dịch Vụ Văn Phòng Đức Việt.....45
FPT - Công Ty Cổ Phần Phát Triển Đầu Tư Công Nghệ.....Bìa 3
FPT Telecom – Công Ty Cổ Phần Viễn Thông FPT 48
Gameloft – Công ty TNHH 5
Hiệp Lực- Công Ty TNHH Thương Mại và Dịch Vụ Tin Học....13, 33
PC World VN .....Bìa 2
Thiên Hà – Cửa Hàng Game.....9
VCC – Công ty Máy Tính và Giải Trí Kỹ Thuật Số Việt Nam 44
Việt Quang – Công ty TNHH Công Nghệ 8, 16, 17, 21, 24, 25, 39
Viễn Sơn - Công Ty TNHH Phát Triển Kỹ Thuật Ứng Dụng ....Bìa 4
VinaGame – Công ty Cổ Phần Dịch Vụ Phần Mềm Trò Chơi Vina. 1

LIÊN LẠC

Để bảo đảm cho việc xử lý và giao dịch với bạn đọc nhanh chóng và chính xác, đề nghị bạn đọc khi liên lạc với chúng tôi qua e-mail, **vui lòng gửi đúng những địa chỉ sau và ghi rõ chủ đề cần trao đổi trong phần subject:**

- **Thông tin, bài viết cho Thế Giới Game:** game@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject: Gioi thieu game Z
- **Giải đáp kỹ thuật:** hoidap@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject: Giai dap card man hinh
- **Quảng cáo, rao vặt:** trangdnd@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject: Quang cao cty ABC
- **Đặt báo, phát hành:** phathanh@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject: Dat bao PCWA
- **Thử nghiệm sản phẩm:** testlab@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject: Test card mang Z
- **Ý kiến, góp ý, đề nghị:** ykien@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject: Gop y ve noi dung

Tòa soạn TGVT-PCW VN chân thành cảm ơn sự quan tâm và cộng tác của các bạn.

THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM
SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH
CHUYÊN SÂN GAME VÀ GIẢI TRÍ

• Tổng biên tập: **Lê Trung Việt** • Phó tổng biên tập: **Nguyễn Thu Hồng** • Thư ký tòa soạn: **Trần Trung Hải** • Quảng cáo: **Đoàn Ngọc Diễm Trang (trangdoan@pcworld.com.vn), Chu Nguyệt Anh (nguyetanh.pcwhn@vnn.vn)** • Phát hành: **Đặng Thị Anh Tú (phathanh@pcworld.com.vn).**

Tòa soạn: 291 Điện Biên Phủ, Q.3, TP. Hồ Chí Minh. ĐT: (84.8) 930 4324 - Fax: (84.8) 930 4338. E-mail: *thegioivitinh@pcworld.com.vn.* **Văn Phòng Hà Nội:** *Trung Tâm Giao Dịch CNTT TP. Hà Nội, tầng 9, 185 Giảng Võ, quận Đống Đa. ĐT: (84.4) 5 121 819 - Fax: (84.4) 5 121 822. E-mail: thegioivitinh.hn@pcworld.com.vn;* **Website:** *www.pcworld.com.vn.*
Giấy phép xuất bản số 37/GP-BVHTT ngày 05-5-2004 - Bộ Văn Hoá Thông Tin. ISSN: 0868-3913. Thiết kế và trình bày tại tòa soạn Thế Giới Vi Tính - PC World VN. Chế bản và in tại công ty ITAXA. Số lượng in: 40.000 bản. Khổ 280 x 200 mm. **Giá: 7.000 đồng.**

THẾ GIỚI VI TÍNH
PC WORLD VIETNAM

Vui Xuân cùng "NHẮN TIN TRÚNG THƯỞNG" 986

THỂ LỆ THAM GIA CHƯƠNG TRÌNH "NHẮN TIN TRÚNG THƯỞNG"

Dành cho tất cả các thuê bao trả trước và trả sau của mạng ĐTDĐ 090, 091 và 098

Bạn sử dụng tin nhắn để nêu tên các sản phẩm điện thoại di động, máy ảnh số, máy nghe nhạc MP3 nằm trong TOP 3 của giải **"Sản Phẩm CNTT Ưa Chuộng Nhất 2005"** (xem TGVT-PCW A số 7/2005) và gửi đến tổng đài 986. Ban tổ chức chương trình sẽ quay số trúng thưởng cho các thuê bao tham gia nhắn tin (tất cả các lần nhắn tin từ 1 số thuê bao đều được tham gia quay số).

Chương trình "Nhắn tin trúng thưởng" chia làm 2 đợt:
Đợt 1 bắt đầu từ ngày 01/01/2006 đến hết ngày 09/01/2006
Đợt 2 bắt đầu từ ngày 10/01/2006 đến hết ngày 19/01/2006
Quay số trúng thưởng ngay sau mỗi đợt và chương trình bắt đầu lại từ đầu.

CÁCH THỨC THAM GIA

Bước 1: Soạn tin nhắn với nội dung:

tgvt xx yy

tgvt: Viết tắt từ *Thế Giới Vi Tính* (bắt buộc)

xx: Loại sản phẩm; chọn một trong ba loại sản phẩm quy định:

- **dt** - Điện thoại di động
- **ma** - Máy ảnh số
- **mp** - Máy nghe nhạc MP3

yy: Hai chữ đầu tiên của tên sản phẩm nằm trong TOP 3 của mỗi loại sản phẩm tương ứng; chọn 1 trong 3 sản phẩm. Ví dụ:

- ĐTDĐ: **no** - Nokia; **sa** - Samsung; **se** (hoặc **so**) - Sony Ericsson
- Máy ảnh số: **so** - Sony; **ca** - Canon; **ni** - Nikon
- Máy nghe nhạc: **ip** - iPod; **cr** - Creative; **so** - Sony

Giữa tgvt, xx và yy có dấu cách.

Bước 2: Gửi tin nhắn đến số 986

Ví dụ tin nhắn đúng: **tgvt dt no**
(**dt**: loại sản phẩm ĐTDĐ; **no**: tên sản phẩm Nokia)

LƯU Ý:

- Một thuê bao nhắn không quá 100 tin/ngày
- Cước phí: 2.000 đồng/tin nhắn. Những tin nhắn sai sẽ không bị tính cước.

01/01/2006 - 19/01/2006
đợt 1: 01/01 - 09/01/2006
đợt 2: 10/01 - 19/01/2006

Hãy gửi tin nhắn đến 986 để có cơ hội giành được những phần quà hấp dẫn

TÀI TRỢ GIẢI THƯỞNG SONY

6 máy ảnh số DSC-S40

TÀI TRỢ GIẢI THƯỞNG CREATIVE

3 máy MP3 Muvo V200 256MB

Cty SVC cung cấp các sản phẩm tài trợ giải thưởng của Creative

Chương trình do tạp chí Thế Giới Vi Tính - PC World VN kết hợp với mạng nhắn tin 986 tổ chức cùng sự tài trợ của Sony Việt Nam và Creative

Số điện thoại hỗ trợ: **18001515** hoặc xem chi tiết trên **www.pcworld.com.vn**

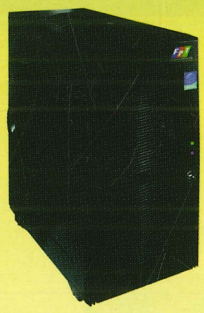
SERVER FPT ELEAD S536

Với FPT ELEAD S536 trang bị Bộ xử lý Intel® Xeon® , bạn có thể tin tưởng vào tính năng sẵn sàng cao cho những giải pháp quản trị quan trọng nhất đối với việc kinh doanh của bạn

S536

19.999.000

VNĐ Bao gồm VAT



Processor	**Intel® Xeon® Processor 2.8GHz** 1MB Cache L2 Upto 02 Processors FSB 800MHz
Chipset/ FSB	**Intel® E7320 Chipset with FSB 800MHz**
Memory	512MB DDRAM ECC PC 2100 Dual Channel (Max 8Gb)
Hard Disk	80GB Ultra SATA 150
Expension Slots	1 x PCI Express* x4/2 x PCI-X 66MHz 2 x PCI 32-bit/33MHz/2 x Ultra ATA 100
Network	Integrated 10/100/100 Base TX
Power Supply	500 Watt
Raid Support	Built in RAID-0,1
Optical	52X
Floppy Disk	1.44MB
System management	Intel® Server Management 8.0
Operating Systems S/P	Windows 2000 Advanced Server/ Windows 2003 Server...
Limited Warranty	03-Years Limited Warranty

Option

Monitor	15" Elead CRT	1,300,000 VNĐ
	15" Elead LCD 3D Color Digital	Call
Hard Disk	80/120/160 GB Ultra SATA 150 7,200rpm	Call
CPU upgrade	Intel Xeon 2.8GHz/ 3.0GHz 1Mb L2 cache	Call
Hotswap Kit	For Hard Disk SATA 150 7200rpm	Call

FPT ELEAD®

CÙNG ĐI TỚI THÀNH CÔNG

Nhà sản xuất máy tính số 1 Việt Nam

Trụ Sở Chính
89 Láng Hạ, Hà Nội.
ĐT: 04. 8560 300 Fax: 04. 8560 315
41 Sương Nguyệt Ánh, Q.1, TP. HCM
ĐT: 08. 9252 545 Fax: 08. 9253 145

Công Ty Phân Phối FPT:
101-108 A1 Vạn Phúc, Đống Đa, HN
ĐT: 04. 7260 666 Fax: 04. 7260 721
Tầng 4, 5, 6 Tòa nhà Vitek
63 Võ Văn Tần, Q.3, TP.HCM ĐT: 9330999

Các đại lý phân phối khu vực phía Bắc:

Hà Nội: Showroom FIS 04.8560806/8684020/7472759 * TT thiết bị văn phòng 04.7335593 * Vidic 04.9438508 * DTIC 04.9439758 * Kim Anh 04.6281293 * Đại Việt 04.5635678 * An Phát 04.5639009 * Tin học Sao Đỏ 04.5622188 * Thành Phát 04.5375677 * Việt Anh Minh 04.5735268 * Đại Dương 04.5541842 * Hải Anh 04.7337538 * HTC 04.7472488 * Công ty TM & DVKT Nam Á 04.7337007 * Nam Á 04.7470999 * Quang Khanh 04.5370890 * CDC 04.5637172 * 3C Tây Sơn 04.8574394 * HIPT 04.8246254 * Minh Anh 04.9427131 * Siêu Việt 04.7911966 * Anh Đức 04.7912475 * VDC 04.5373359. **Cao Bằng:** Bình Thịnh 026.859274 * Bình Nguyên 026.859494 * Hải Hồng 026.855797. **Thái Nguyên:** MIME 0280.851298. **Hưng Yên:** Hải Trung 0321.864692. **Bắc Giang:** An Phương 0240.859410. **Phú Thọ:** ATH COMPUTER 0210.810139. **Yên Bái:** Thành Lũy 029.862887. **Hải Dương:** Ngọc Hà 0320.843323 * Á Châu-Hải Dương 0320.859673. **Hà Giang:** Thắng Lợi 019.860068. **Bắc Kạn:** HOTC 0281.875666. **Sơn La:** Tiến Thành 022.858349 * Hồng Quang 022.853679. **Hải Phòng:** Hoàng Cường 031.841176 * Hiển Thành 031.640076 * Tuấn Sơn 031.550520. **Tuyên Quang:** Quảng Lợi 027.810774. **Thanh Hóa:** Hitech 037.856117 * Á Châu 037.855170 * Nam Hoa 037.721036. **Nam Định:** Elinco 0350.845932. **Quảng Ninh:** Thắng Bắc 033.825724 * Duy Ngọc 033.623559. **Thái Bình:** Kiên Cường 036.837109. **Nghệ An:** Hồng Hà 038.833933. **Hà Tĩnh:** Ngọc Huân 039.851157. **Quảng Trị:** DHP 053.851339 * Sao Việt 053.553553. **Quảng Bình:** HPC 052.852011. **Lào Cai:** Hồng Hải 020.841186. **Lạng Sơn:** T&T 025.870051. **Hoà Bình:** Công ty TH & Thiết bị Hòa Bình 018.852411. **Hà Nam:** Bách Khoa 053.724447.

intel inside XEON™

Intel, Intel logo, Intel Inside, Intel Inside logo, Intel Centrino, Intel Centrino logo, Celeron, Intel Xeon, Intel SpeedStep, Itanium, Pentium, and Pentium III Xeon are trademarks or registered trademarks of Intel Corporation or its subsidiaries in the United States and other countries.

www.elead.com.vn

CHÚC MỪNG NĂM MỚI

BETTER PHOTOS · BETTER VIDEOS · BETTER GAMES · BETTER PERFORMANCE

GRAPHICS BY NVIDIA.

NVIDIA SLI READY

- NVIDIA® CineFX™ 4.0 engine
- Microsoft® DirectX® 9.0 Shader Model 3.0 support
- NVIDIA® Intellisample™ 4.0 technology
- OpenGL® 2.0 support

Mind-Blowing Performance

NVIDIA Mad Mod Mike image ©2005 by NVIDIA Corporation.

GeForce™ 7800 GTX

NX78 Series Graphics Accelerator

Enter the New Era of PC Gaming

GRAPHICS BY NVIDIA. · NVIDIA PCI EXPRESS · NVIDIA SLI READY

NVIDIA GeForce 7800GTX GV-NX78X256VP-B

- Powered by NVIDIA GeForce 7800GTX VPU
- Supports PCI Express and 24 pipelines
- Microsoft DirectX 9.0C and OpenGL 2.0 support
- Integrated with the industry's best 256MB GDDR3 memory and 256-bit memory interface
- Features dual DVI-I / D-sub (by adapter) / TV-OUT
- Supports HDTV function and HDTV cable enclosed
- Supports VIVO function for video editing
- GIGABYTE's Turbo Force Edition guarantee

GRAPHICS BY NVIDIA. · NVIDIA PCI EXPRESS · NVIDIA SLI READY

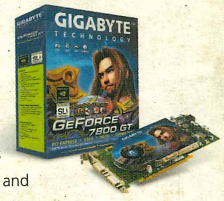
NVIDIA GeForce 7800GTX GV-NX78X256V-B

- Powered by NVIDIA GeForce 7800GTX VPU
- Supports PCI Express and 24 pipelines
- Microsoft DirectX 9.0C and OpenGL 2.0 support
- Integrated with the industry's best 256MB GDDR3 memory and 256-bit memory interface
- Supports HDTV function and HDTV cable enclosed
- Features dual DVI-I /D-SUB (by adapter)/TV-OUT
- Supports VIVO function for video editing

GRAPHICS BY NVIDIA. · NVIDIA PCI EXPRESS · NVIDIA SLI READY

NVIDIA GeForce 7800GT GV-NX78T256V-B

- Powered by NVIDIA GeForce 7800GT VPU
- Supports PCI Express and 20 pipelines
- Microsoft DirectX 9.0C and OpenGL 2.0 support
- Integrated with the industry's best 256MB GDDR3 memory and 256-bit memory interface
- Features dual DVI-I / D-sub (by adapter) / TV-OUT
- Supports HDTV function and HDTV cable enclosed
- Supports VIVO function for video editing



* These speed settings are not guaranteed by GIGABYTE.
-- The specification and pictures are subject to change without notice.
-- All trademarks and logos are the properties of their respective holders.
-- Any overclocking is at user's risk, Giga-Byte Technology shall not be responsible for any damage or instability to your processor, motherboard, or any other components.

Nhà phân phối:

MicroStar your high-tech partner

CÔNG TY TNHH PT-KT ỨNG DỤNG VIỄN SƠN
162B BÙI THỊ XUÂN, QUẬN 1- TP. HỒ CHÍ MINH
Tel: 84-8-8326085 Fax: 84-8-9250031
Email: ms-info@microstar.com.vn

GIGABYTE™ TECHNOLOGY

Upgrade Your Life™ www.gigabyte.com.tw